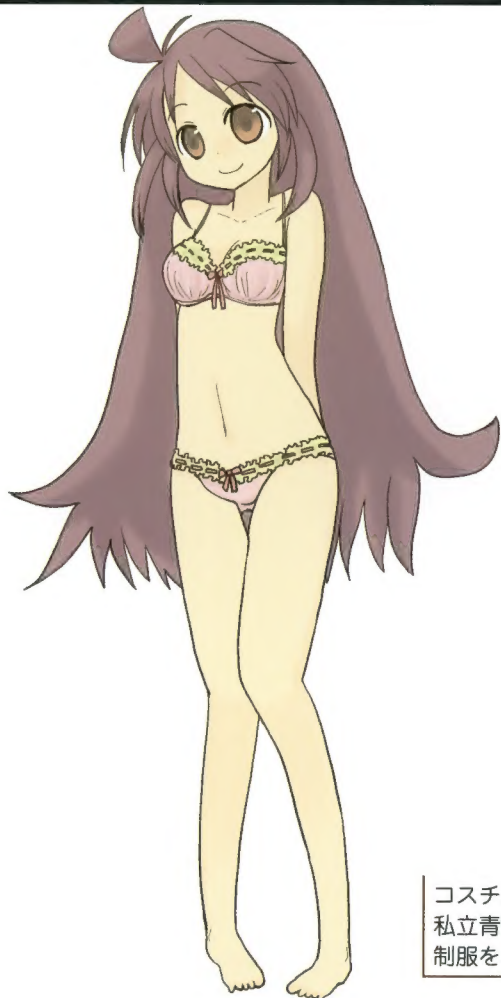
萌えキャラクターの描き方

顔・からだ編

伊原達矢／角丸つぶら 著

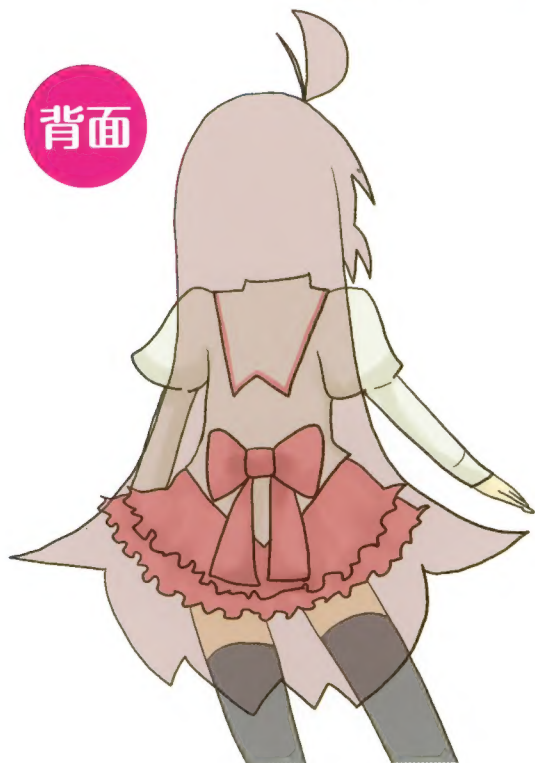
萌えキャラクターの描き方
顔・からだ編

伊原達矢・角丸つぶら／著

おっとり系キャラクターを作る Ⓐ

高校生
身　長：152 センチ
口　調：〜だよ、〜だよね
１人称：わたし
２人称：あなた、あだ名＋ちゃん

おっとりしていて、なにをするにもスロー。
ただ変なところで行動力を発揮するので、
周りにいる人は目が離せない。
甘いものが大好き。
好きな色はピンク。

＊この設定に登場する人物ならびに団体は架空のものであり、実在するものとは異なります。

表情集

不思議系キャラクターを作る Ⓑ

高校生
身　長：148 センチ
口　調：～です、～ます
１人称：私
２人称：きみ、～さん

表情が薄く､なにを考えているかわかりづらい。
クールなように見えて人情味に熱く義理堅い。
お菓子で餌付け可能。
お笑いが好き。
好きな色は緑。専攻はピアノ。

コンセプト画

表情集

Ⓐと Ⓑのキャラを日常シーンで動かす

＊お菓子好きの２人の屋上お茶会＊

球技大会の休憩中の１コマ。体操服と短パンと普段見られない太腿がポイントです。
ハチマキもおしゃれに巻いています。

＊バレーボール＊

カゲ色で立体的に魅せる

　色には、色合いや色の違いを表す色相、色の鮮やかさを表す彩度、色の明るさを表す明度という色の３属性があります。これらの色の違いを円上で表したものを色相環と言います。色相環上で対称の位置にあるものは補色と言い、特定の色を浮き立たせるために有効な色です。また、色相環上で隣り合う色は類似色と言い、調和や融合を表します。また、ほとんど色相が変わらず、彩度や明度が違う色は同系色と言い、光や影（カゲ）を表すのに有効です。このように、色には相性があり、バランスを考えて塗ることが上達するコツです。

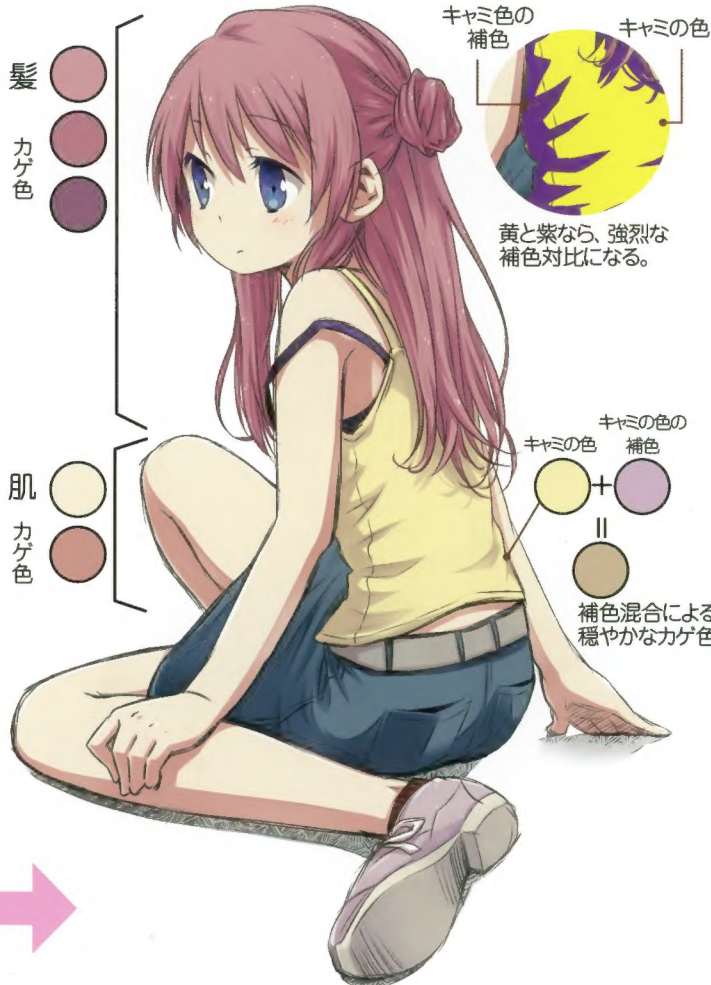
髪
カゲ色

肌
カゲ色

キャミ色の補色
キャミの色

黄と紫なら、強烈な補色対比になる。

キャミの色
キャミの色の補色

補色混合による穏やかなカゲ色になる。

はじめに

「描き方」だけではない、総合的技法書として推薦します

………ゴー・オフィス　林　晃

萌えキャラクターは、子供キャラから大人っぽいキャラまで、バランスもスタイルのデフォルメも、実に多岐にわたっています。人によって、「コレは萌えキャラだ」「これは萌えキャラじゃないよ」など、意見が分かれることもよくあります。

ですが、萌えキャラクターと言われるキャラを見ていったとき、そこには「可愛く見られたい」という意識が、多かれ少なかれにじみ出ている……のではないでしょうか？　つまり、萌えキャラクターとは「見られている意識を持っているキャラ」ということができるように思います。表情も動きも、自然な演技として、可愛らしさを自主的にアピールしているのが萌えキャラクターです。ですから、ただの立ち姿も「たたずまい」になります。

では、どうしたらそのようなキャラを描くことができるのでしょうか？

○　○　○

萌えキャラクターは、作画上は「デフォルメキャラ」の要素が多いものです。デフォルメというのは、そもそもはボディーデッサンを基盤にして生まれ、ボディーデッサンを基盤にすることで、よりパワーアップします。

それゆえ、本書で紹介している「人体の基本的な成り立ち」や「構造」を学ぶことは、「自分なりの萌えキャラクター」を描いていくうえで大切なことであり、大きな力になるのです。作画の基本としてキャラのデッサンがあり、そして、キャラづくりの応用実践が萌えキャラクターの作画とも言えるでしょう。

○　○　○

本書で得られるものは、実は萌えキャラクターの描き方だけではないのです。「こうなんだ」という発見や、「自分だったらこうしたい」など、描くために必要なたくさんの「そそるもの」がここにあります。

■ 林 晃（はやし ひかる）

1961年東京生まれ。漫画家を経て、1977年にマンガ・制作事務所Go office（ゴーオフィス）を設立。『マンガの基礎デッサン』シリーズ（ホビージャパン刊）他、国内外50冊以上にも及ぶ〝マンガ技法書〟を制作している。　http://www.go-office.jp

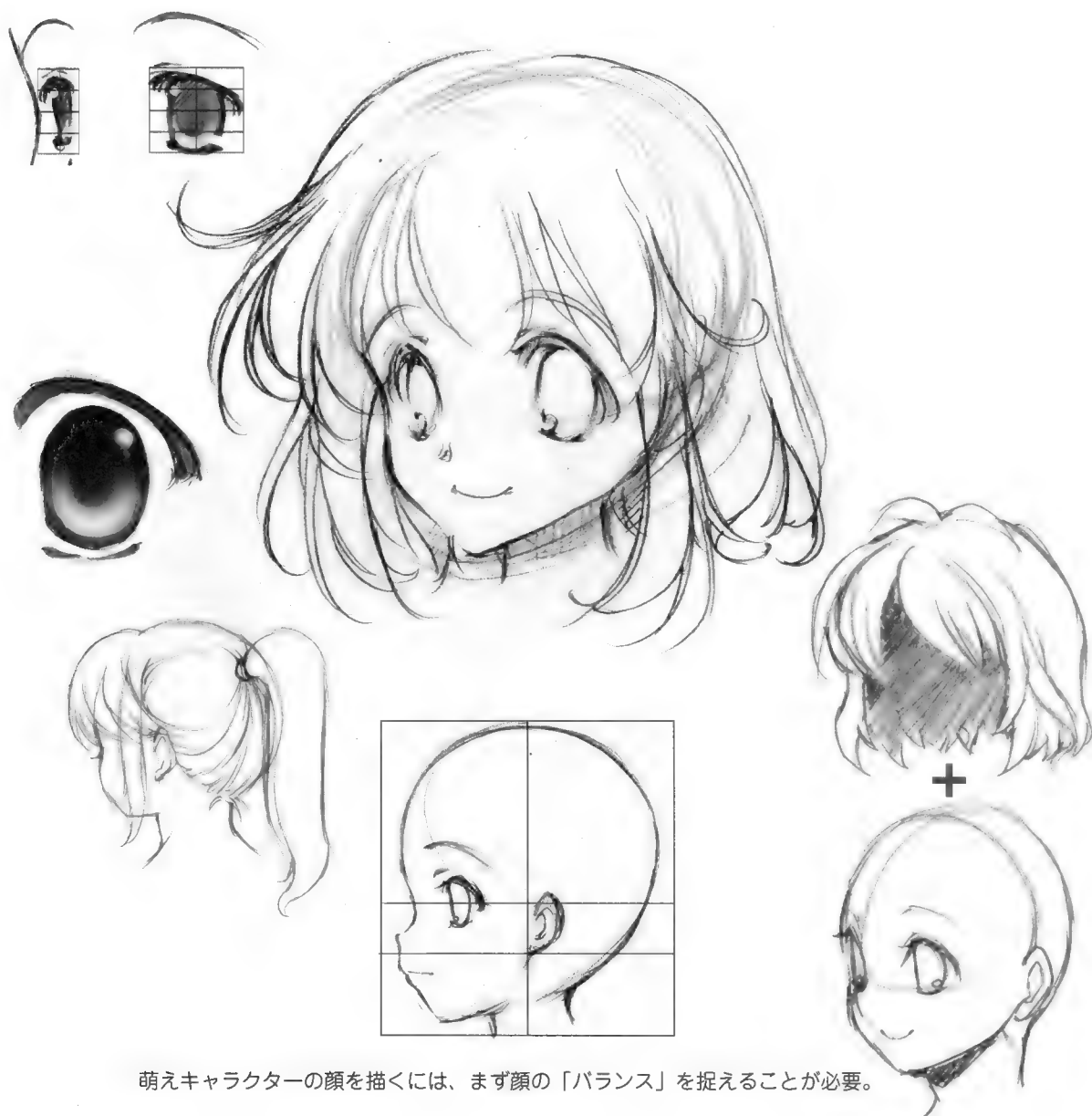
萌えキャラクターの描き方　顔・からだ編

目 次

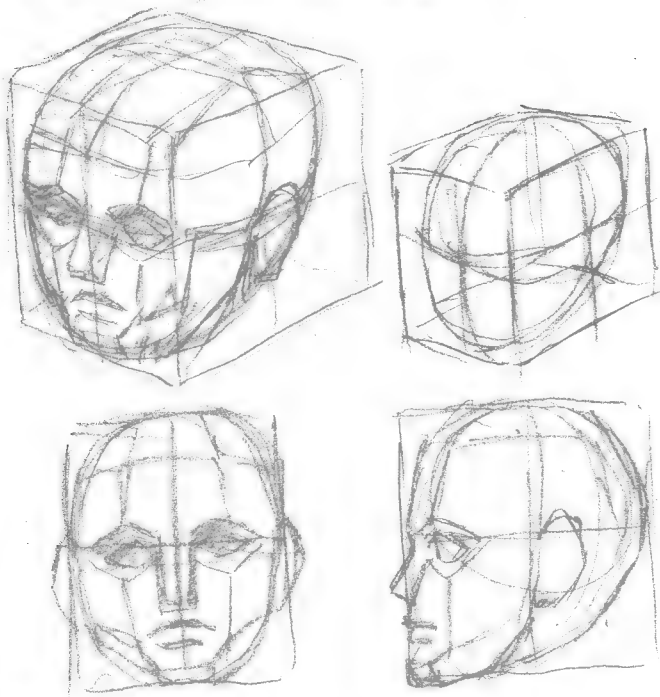
第2章　萌えキャラクターの体を描く

第3章　オリジナルキャラクターを作ろう

第1章
萌えキャラクターの顔を描く

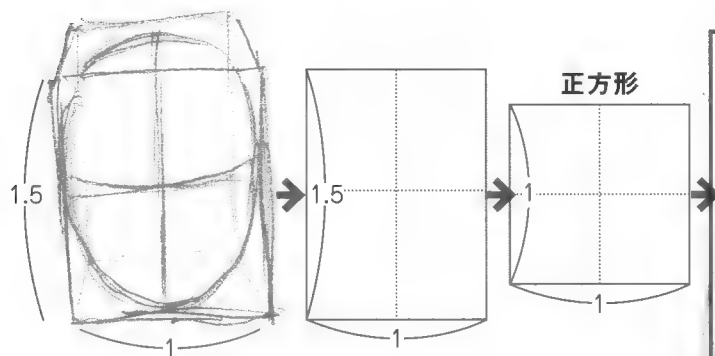
萌えキャラクターに「萌え」を感じる要素は何でしょうか？　仕草や表情、服装なども挙げられますが、特に重要な要素として「顔」が挙げられます。
人は相手を見るときに、相手の体のどの箇所を最初に見るでしょうか？　そう、「顔」です。それほど「顔」は印象度が強いのです。この顔をいかに可愛く、また感情豊かな表情が描けるかで、萌えイラストの「萌え度」はアップするのです。

萌えキャラクターの顔を描くには、まず顔の「バランス」を捉えることが必要。

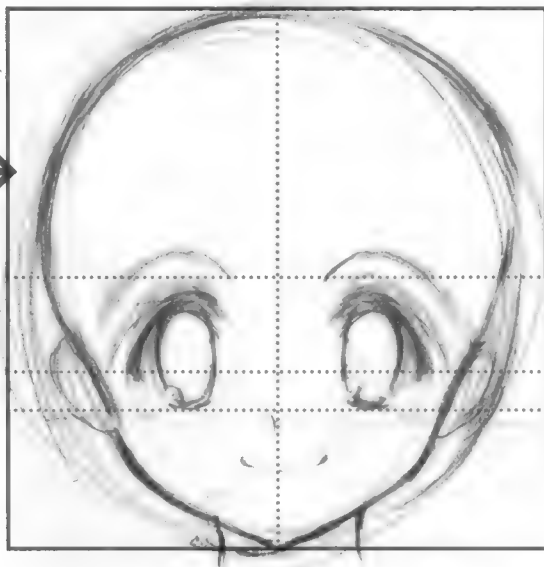
顔の描き方

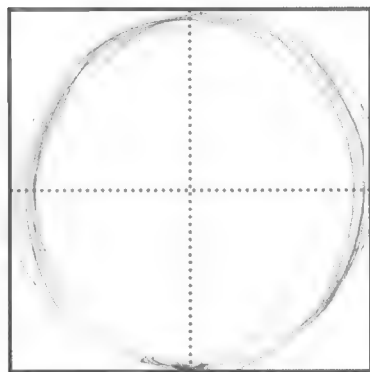
顔は頭部の一部です

「頭部」は基本的には､いわゆる直方体（6つの面が直角に交わった6面体）の中に入った「卵型」だと考えてみましょう。
立体感を出すためには､正面と側面（2面)、背面、上面と底面の6面を意識します。

目、鼻、口が集まった顔を正面とすると、耳が付いているのは側面、頭のてっぺんは上面、あごの下は底面になります。当たり前のことですが、6面体の立体的なイメージを持つことが、リアルな存在感のあるキャラ表現につながるのです。

「顔面」は直方体の正面です

紙に顔を描く場合、平面な枠（フレーム）で考えると便利です。
縦×横の比で表した四角い枠の中に、大まかなアタリの丸バッテンを描きます。

**普通の丸バッテンから、
萌えバランスによる丸バッテンへ**

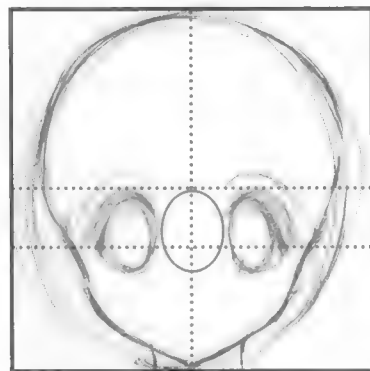
通常のキャラのおよその目の位置は、縦線の半分のところを目安にしますが、萌えキャラの場合はもっと下のほうに配置します。

正面の場合

❶正面顔の場合縦１、横１の割合の正方形の中に卵型のアタリを入れます。

縦横にバッテンを入れます。

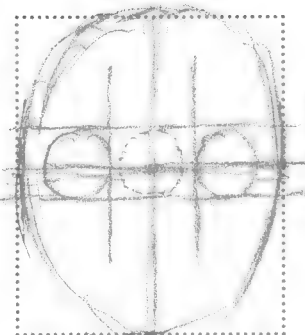
萌えキャラクターの特徴としては、

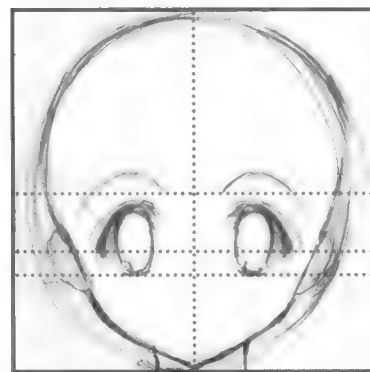
・目は大きく、鼻と口は小さく
・頬の線を柔らかい曲線で描いて可愛らしさを出す。
・あごを細く描くことによって顔のラインを引き締める。

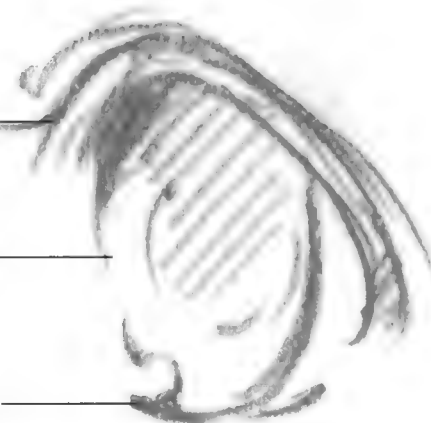
などが挙げられます。この点に注意して描くと、萌えキャラクターらしくなります。

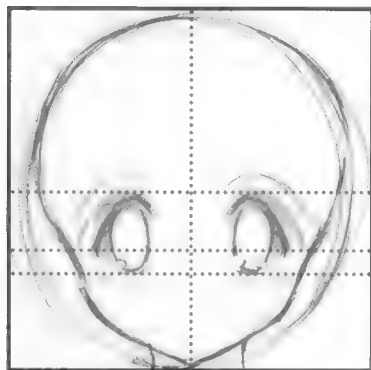
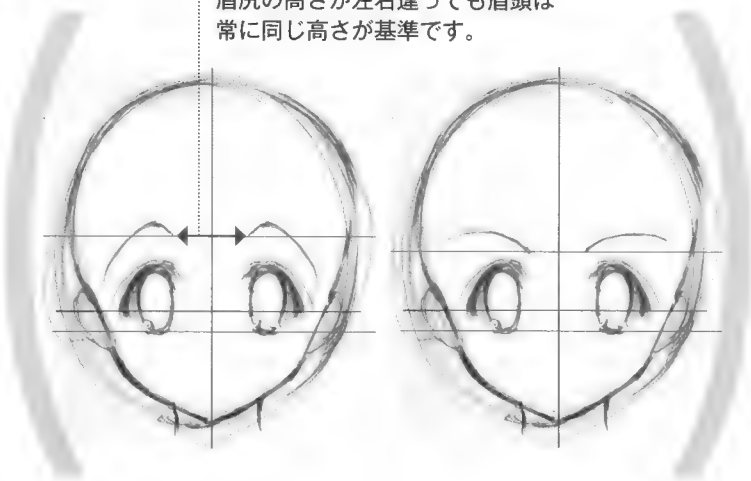
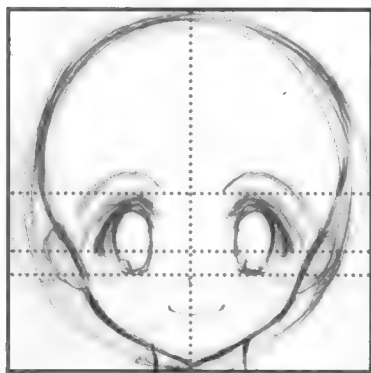
❷丸のアタリに沿って顔の形と目の輪郭線を描きます。

あえて頬をふくらませるためにあごにかけての輪郭線を、凹ませることもあります。

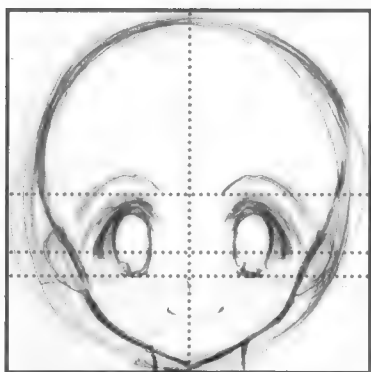
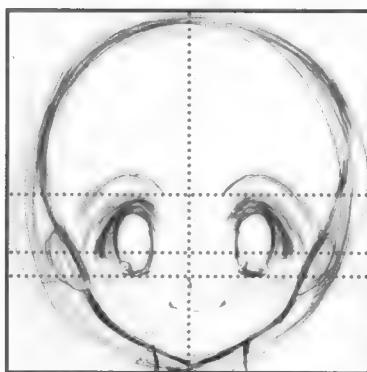
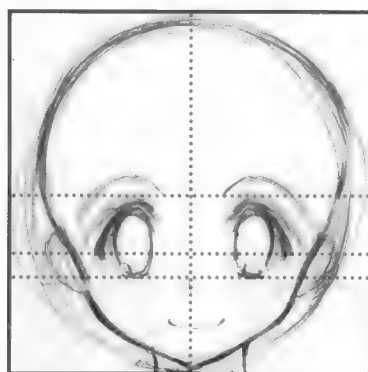
耳が付く部分の輪郭線は凹ませて、頬の部分は膨らませせます。

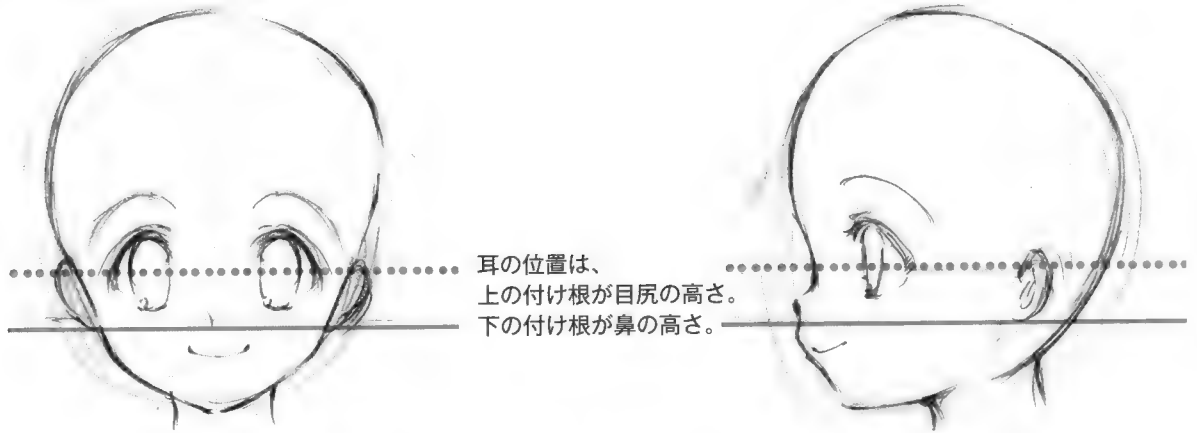
左右の目の高さは揃えて。
目を大きめに、左右を離れ気味に描くと可愛らしさが出ます。

一般的な顔でも左右の目の間に、目が１個分と少し入るくらいが基準です。

❸目を描き込みます。

上まぶたのアタリ線を基準に眉毛を整えます。

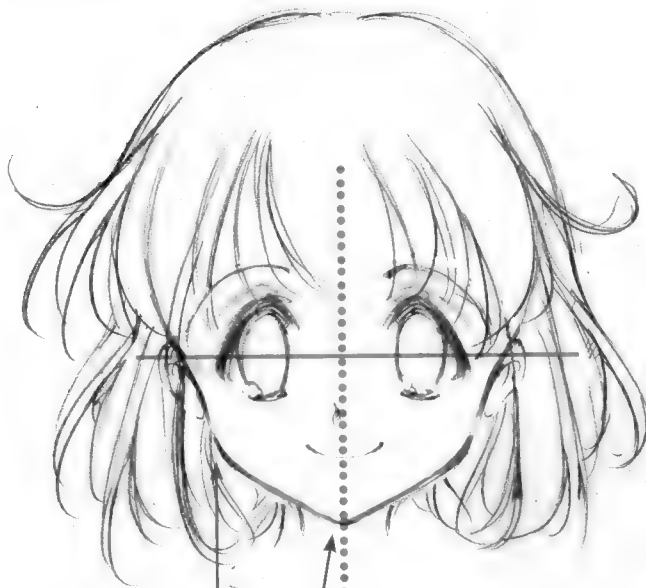
下まぶたのアタリ線を引いておきます。

＊目の描き方は、あとで詳しく説明します。

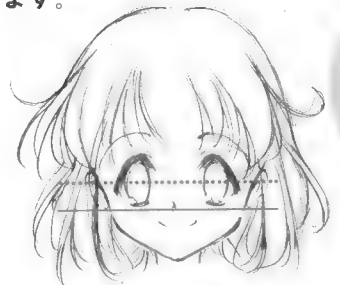
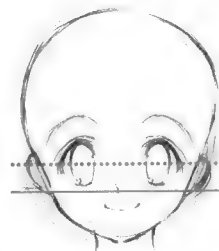
❹眉毛の高さは表情によって変わるので、好みの位置で良いですが、左右の眉頭(まゆがしら)の高さは常に同じです。

❺鼻は小さく描きます。
「、」や「く」を描く程度に。

鼻の位置は、目とあごの中間くらいに。

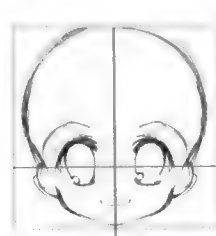
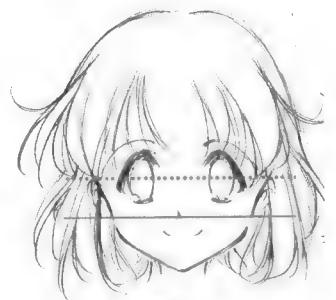
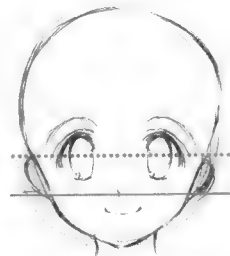
❻口の位置は厳密に言えば、鼻とあごの中間あたりですが、自分の絵柄や好みで位置を調節して大丈夫です。

標準的な位置です。

鼻のすぐ下あたりに口を描くと、茶目っ気のある可愛らしさが出ます。

口を下のほうにすると、少し間延びした感じになりますが、コミカルな独特の表情を表現できます。

❼耳の位置

目の位置を横の平行線より下にすると幼い顔になり、上にすると大人顔になります。

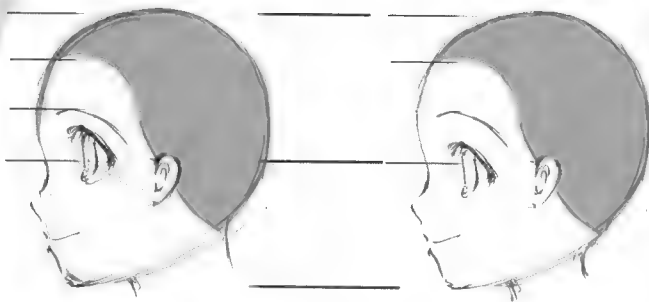
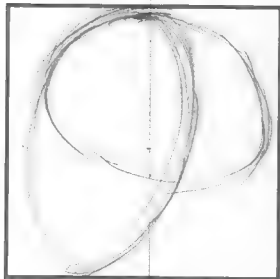
❽出来上がった顔に髪をのせれば完成です。

目の高さを変えると年齢の区別が付けやすくなります。

頬の部分をぷっくりさせて、柔らかい曲線で丁寧に。

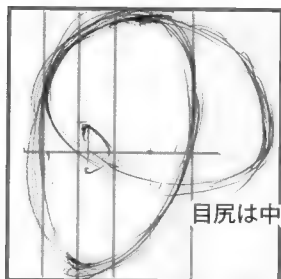
あごは左右の頬の線がぶつかった頂点で尖っています。

目の高さによって子供っぽくなったり、少しお姉さん風にもすることができます。

＊髪の描き方は、あとで詳しく説明します。

正方形を使って描くと、子供キャラやコミカルなキャラが描きやすくなります。

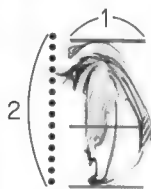
横顔の場合

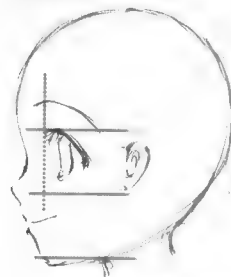
❶正方形の中に卵を2つ重ねた形を作ります。卵の1つは顔部分、もう1つは後頭部です。

目の位置は基本的に顔の長さの半分くらいに。鼻は小さめに。

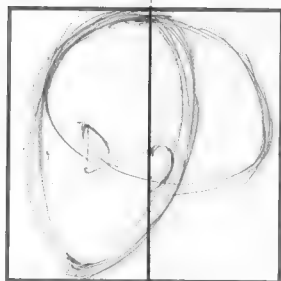
目の位置を顔半分より下にすると子供顔になり、首も細めに描くと顔が大きく見えて、より子供らしさが出ます。

❷顔部分の卵型の縦半分の位置に目尻を。さらにその半分の位置に瞳を。

目尻は中央線上。

目の位置に曲線の三角形のアタリを入れます。

目を横から見ると、目の幅が狭くなり、瞳も縦長になります。

縦2対横1の比率が基準です。

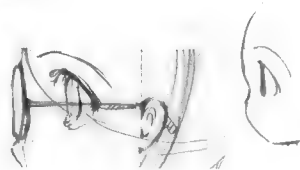
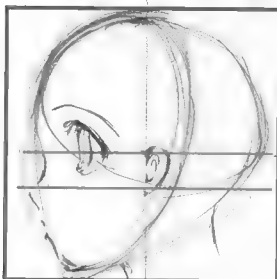
眉毛の根元は目よりも少し顔の内側に入ります。

目とあごの中間の位置に「く」の字の鼻を描きます。

❸目尻と耳の付け根上側は同じ高さに。

耳の根元は正方形の縦半分の位置に。

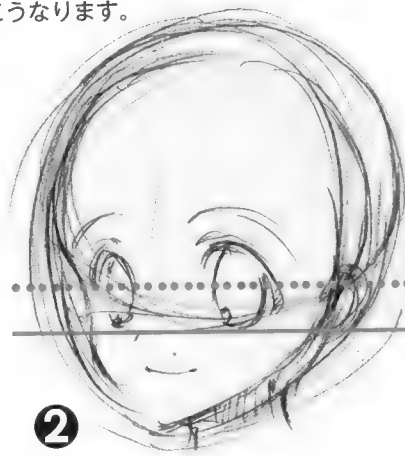
❺鼻と口は極力小さく。申し訳程度でもアリ。

口を小さめに入れます。

❻髪の毛をのせて完成です。

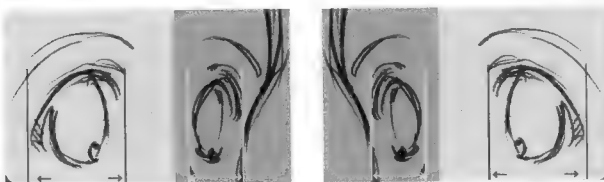
❹鼻と耳の付け根下側は同じ高さに。

眼鏡をかけさせて、ツルが水平かつレンズが眼球の前になっていれば、耳の高さはOKです。

斜め顔の場合

斜め顔を描くときも、卵を２つ重ねたものをベースにします。

❶後頭部の卵が少し見えます。

❷横の中央線に沿って左右の目の高さを揃えます。

❸斜め 45°髪をのせて完成です。

← 広い → ← 狭い → ← 狭い → ← 広い →

奥に見える狭い側の目は、幅が狭くなります（目が奥にまわり込むため）。

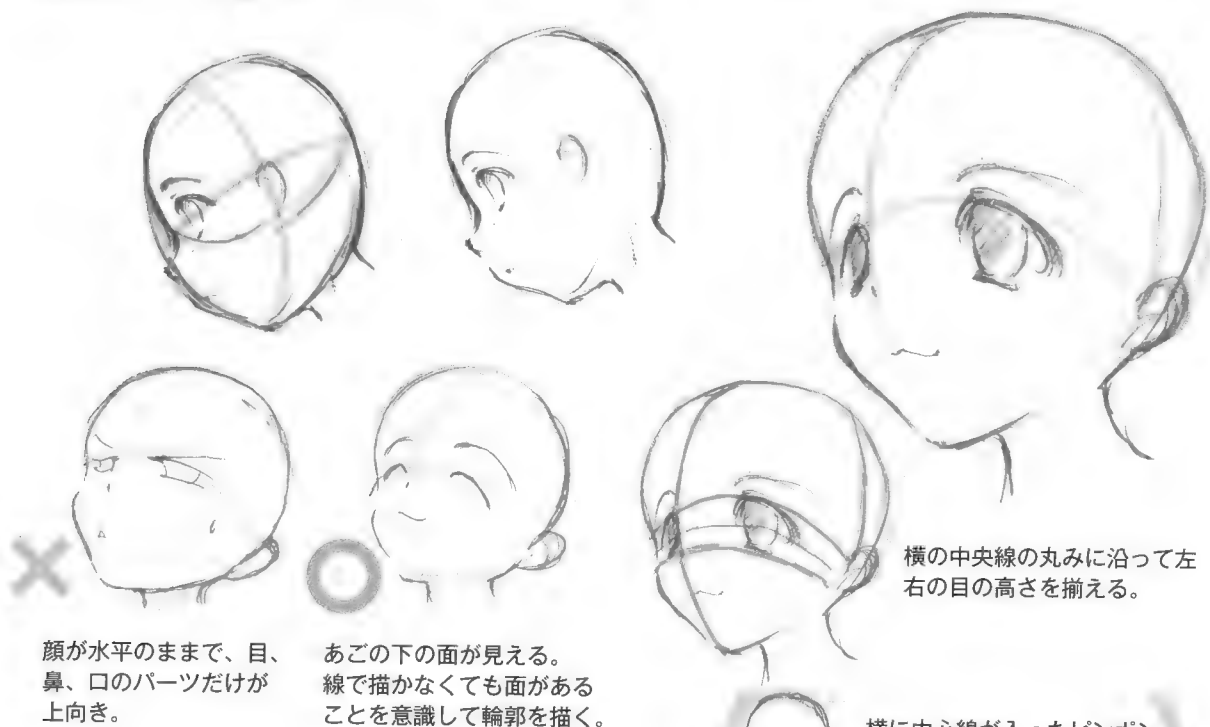
アオリ

顔を下から見上げた構図です。卵型で頭のアタリをとって、顔のパーツを描き足しましょう。顔の角度によって目の形が変化するので注意しましょう。

横の中央線の丸みに沿って左右の目の高さを揃える。

顔が水平のままで、目、鼻、口のパーツだけが上向き。

あごの下の面が見える。線で描かなくても面があることを意識して輪郭を描く。

横に中心線が入ったピンポン玉を「頭」と考えるとわかりやすいです。

フカン

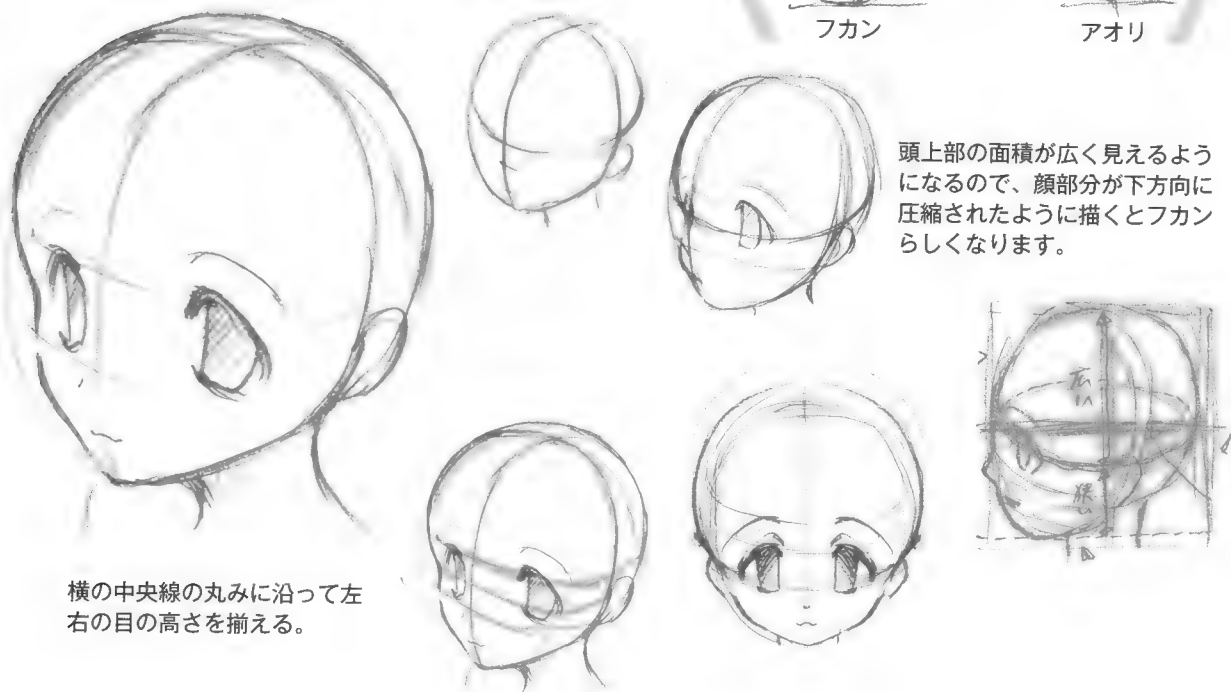
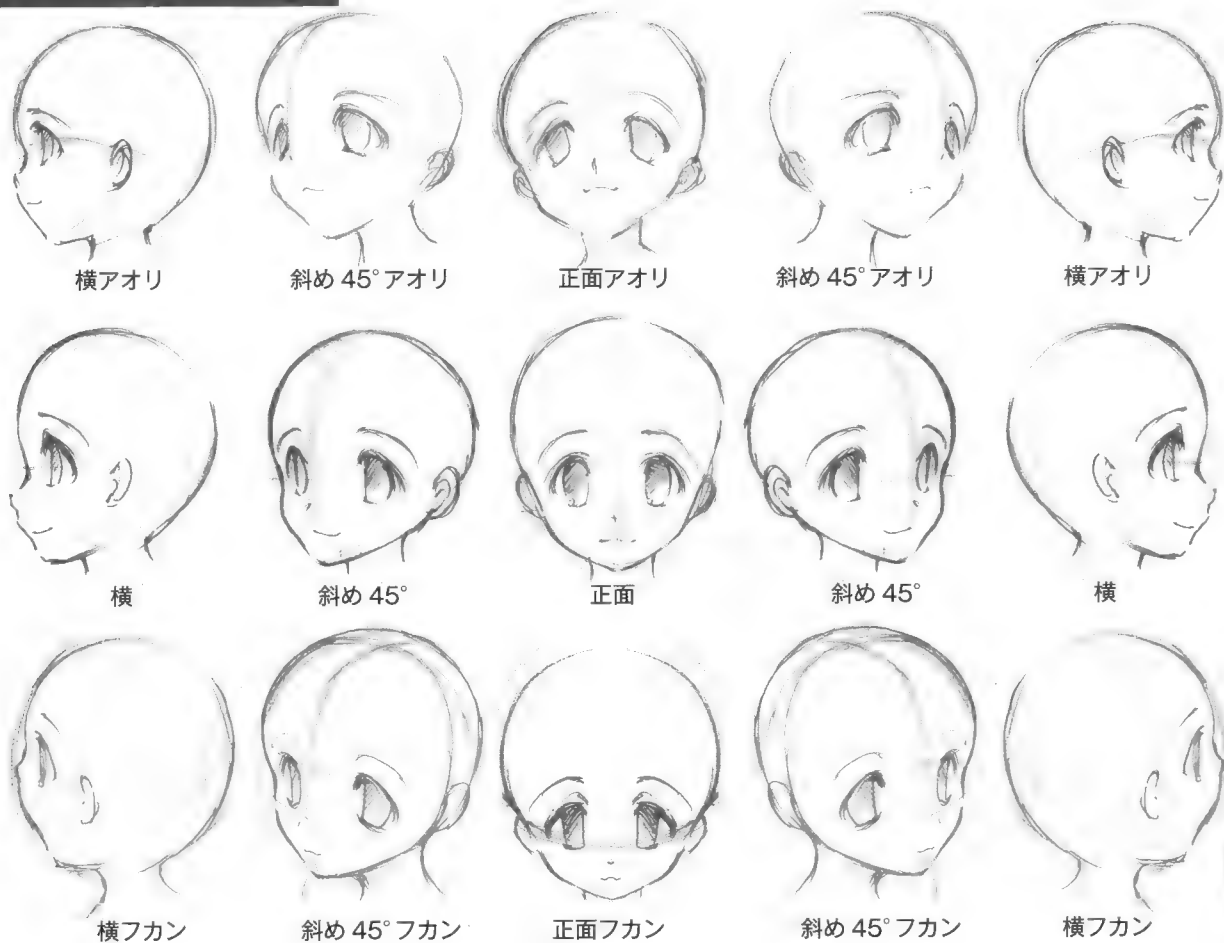
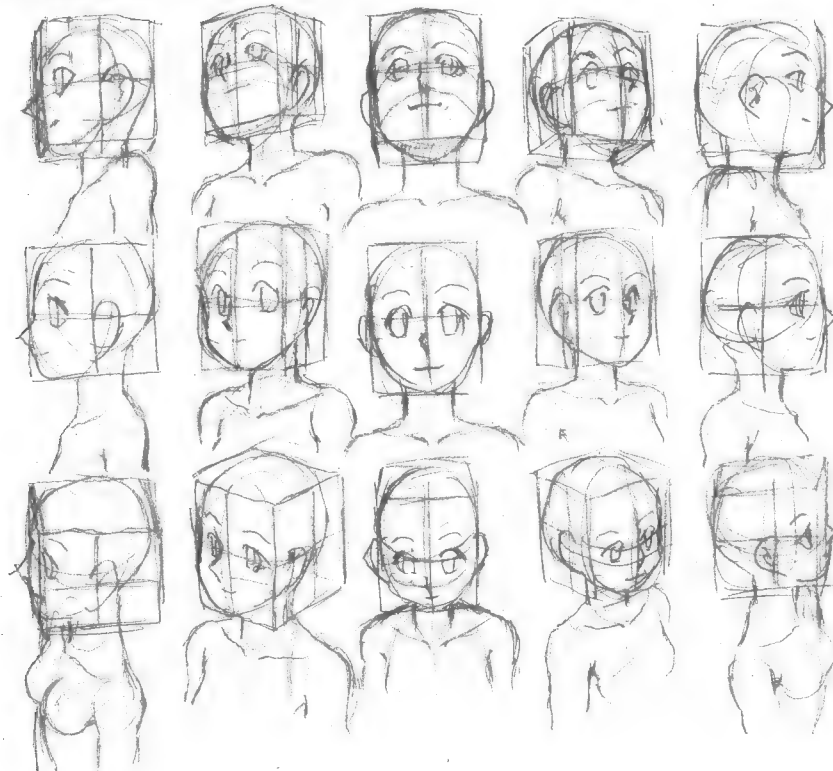
顔を上から見下ろした構図です。頭を卵型でアタリをとって、顔のパーツを描き足しましょう。顔の角度によって目の形が変化するので注意しましょう。

頭上部の面積が広く見えるようになるので、顔部分が下方向に圧縮されたように描くとフカンらしくなります。

横の中央線の丸みに沿って左右の目の高さを揃える。

横アオリ　斜め 45°アオリ　正面アオリ　斜め 45°アオリ　横アオリ

横　斜め 45°　正面　斜め 45°　横

横フカン　斜め 45°フカン　正面フカン　斜め 45°フカン　横フカン

一般的な卵型による頭部のアタリ（参考）

顔の各部位

目の描き方

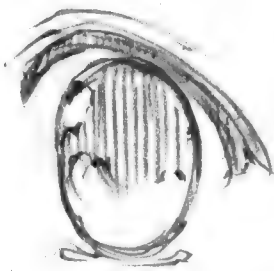
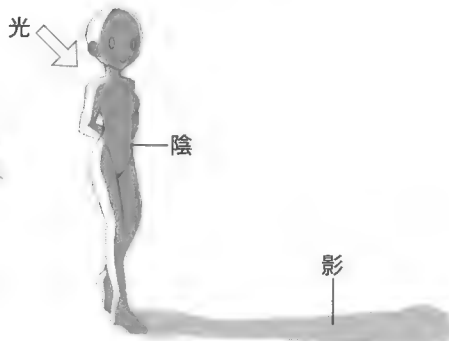
「目」は萌えキャラクターを印象付ける部位です。表情や感情を表現する重要な部位ですので、神経を集中させて描きましょう。

目は大きめに！　小さいとリアルタッチ寄りになってしまいます。

萌えキャラクターの「目」の基本形

目は大きく、カマボコの形のように描きましょう。

まぶたの構造上、上まぶたが「カゲ」になり、下まぶたに「光」が当たります。
上まぶたが「カゲ」になるため、必然と上まぶたを濃く太く描くことになります。

上まぶたは太く濃く描きます。

下まぶたは細く薄く描きます。

＊本書では、「陰影」を総称して「カゲ」と表記します。

萌えキャラクターのまぶたは「二重（ふたえ）」であることが多いです。二重まぶたを上手く描ければ、目の表情にアクセントを付けることができます。

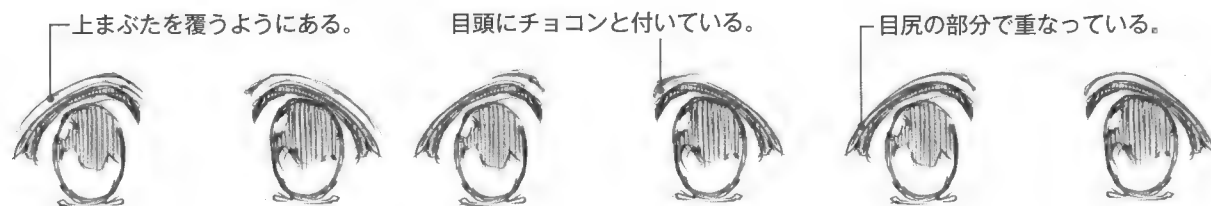
「二重まぶた」のパターン

上まぶたを覆うようにある。

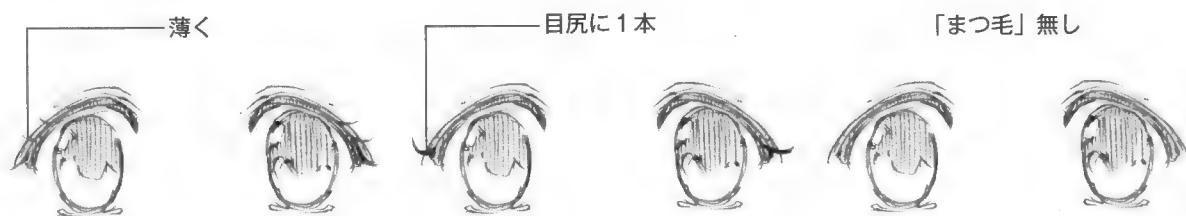
目尻の部分で重なっている。

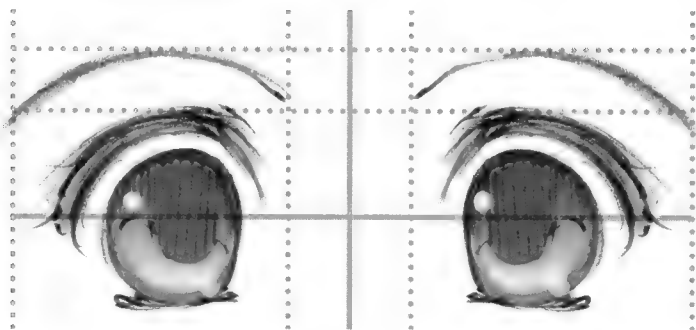
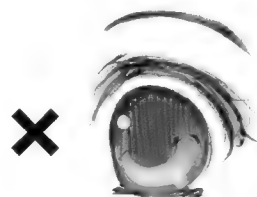
角度がついたときの「二重まぶた」

斜め 45°

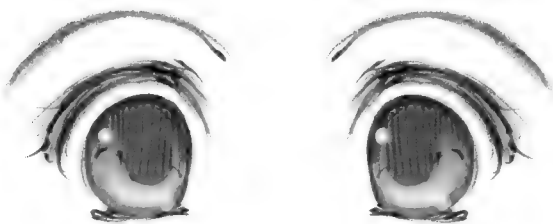
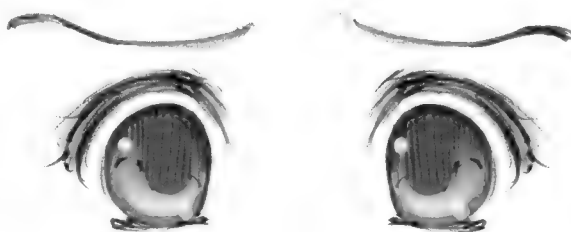
真横

最近の「萌え絵」では、「まつ毛」は薄く描く傾向にあるようです。

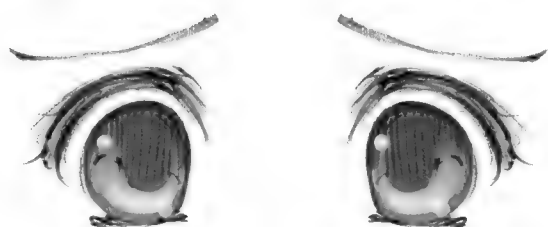
薄く

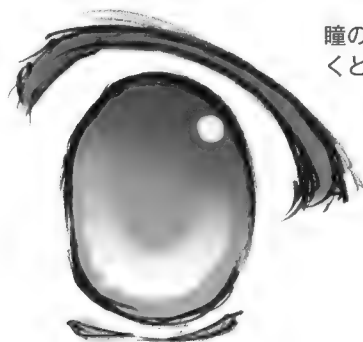
目尻に１本

眉毛の描き方

眉毛は、その形を変化させることでさまざまな表情を表現できる重要な部位です。

眉毛は、目の丸みに沿うように描きます。
目の幅より大きめにして、左右をバランスよく整えてください。

眉毛の表情例

眉毛の向きや形で、さまざまな表情を表現できます。

喜

困

怒

哀

瞳の描き方

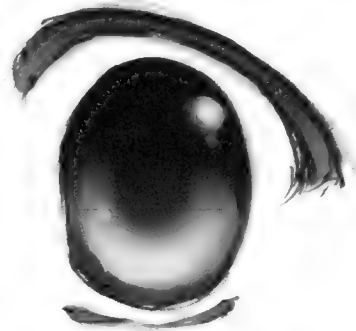
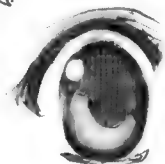
瞳を大きく描くと、萌えキャラクターらしい可愛さが出ます。さらに瞳を透明感のある感じに表現できれば、瞳に潤いが生まれます。

瞳の輪郭線を太めに描くと、目に力が出ます。

実際の瞳は円形ですが、デフォルメの都合上、縦長の楕円形になることが多いです。

目の輪郭は、すべて線で囲うわけではありませんが、輪郭線がない部分でも「ある」と想像して、そこから瞳をはみ出さないように注意してください。

❶まず「瞳」全体がグラデーションの色調だと考えます。カラー原稿は色で、モノクロ原稿ではスクリーントーンなどで表現すると綺麗です。

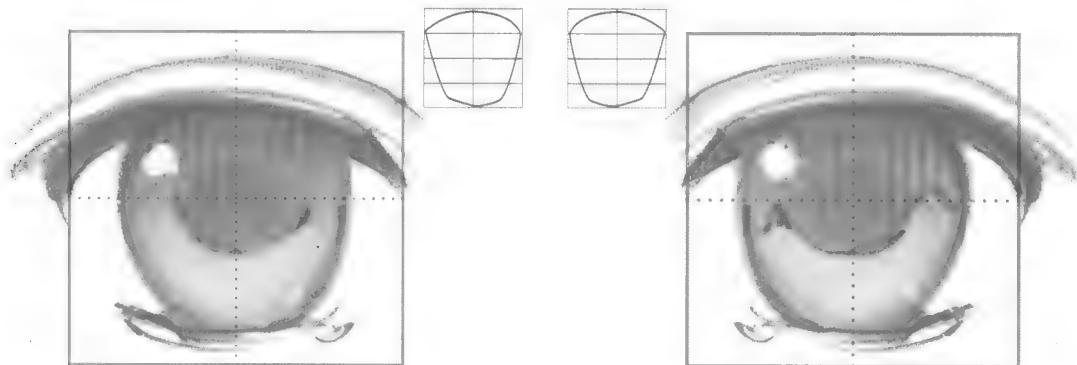
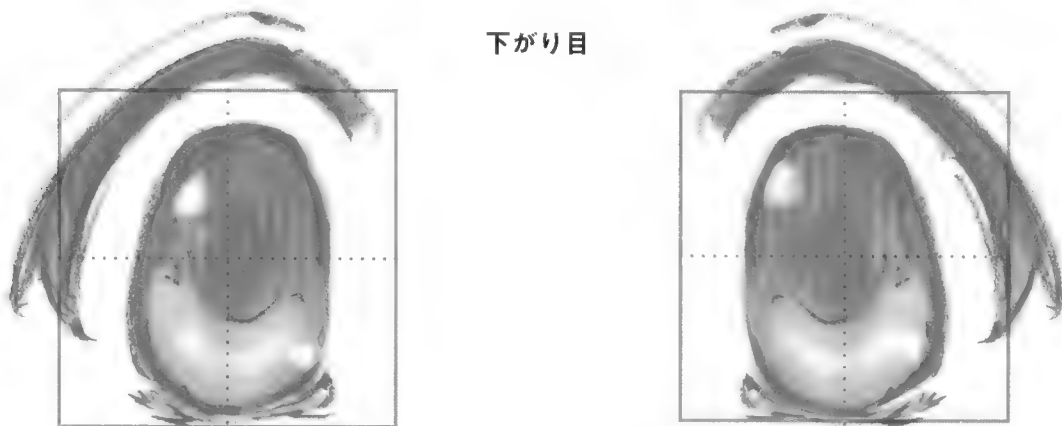
瞳の上部の濃さは、瞳孔の色と同じくらいに。

❷瞳の中央に瞳孔を入れます。

❸ハイライトを入れると瞳に潤いが生まれます。

ハイライトは、光があるほうに付きます。

瞳孔を挟んだ反対側に補助的なハイライトを入れる描き方もあります。

目の形

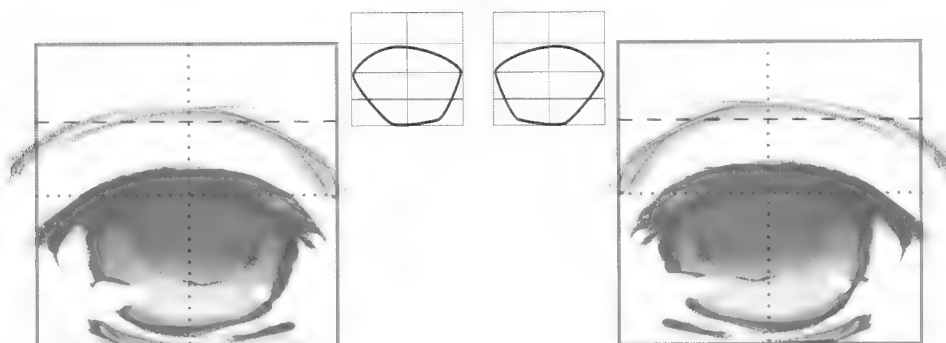
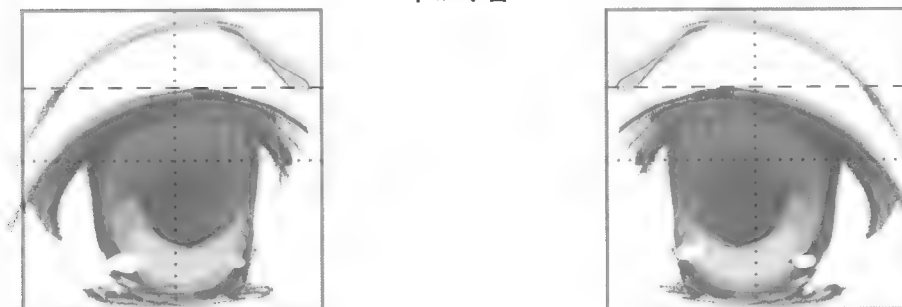
目は、正方形のアタリをとってその中に描きます。目の形で萌えキャラクターの性格の印象付けができます。

水平

下がり目

上がり目

細長、または半開きの目

正方形のアタリの下を½～¾を基準に
使って瞳を描きます。

瞳は正方形のアタリに合わせて描き、上まぶたの中
に隠れていることを意識して描きます。

水平

下がり目

上がり目

目の形で性格の印象付け

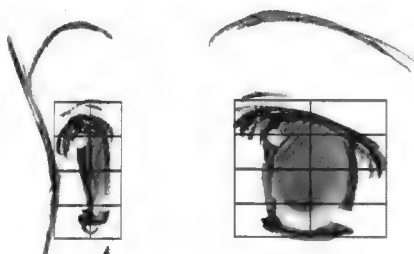
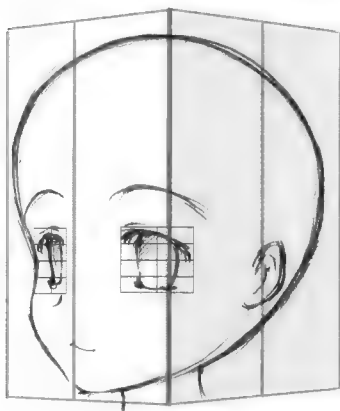
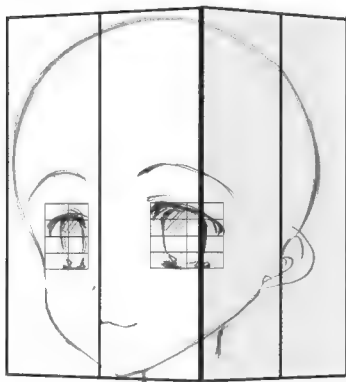
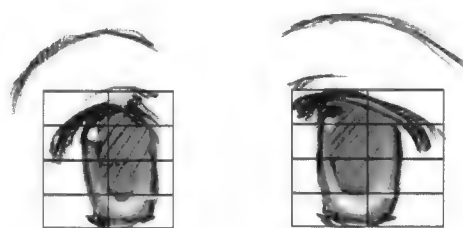
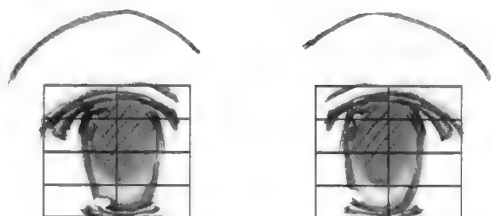
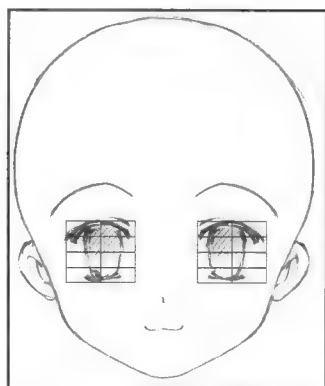
水平
平穏な印象を与えます。

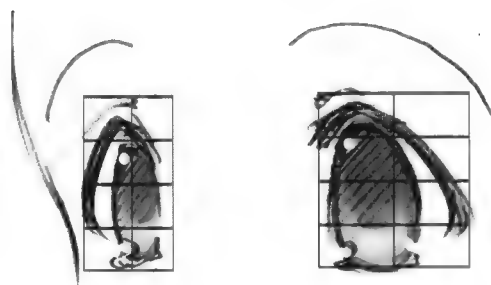
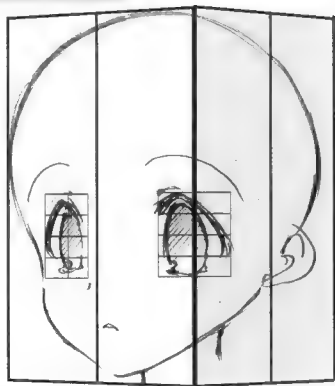
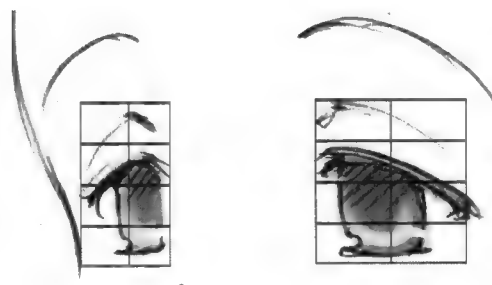
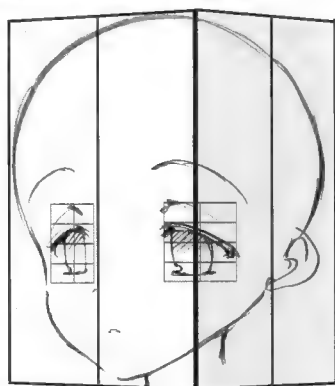
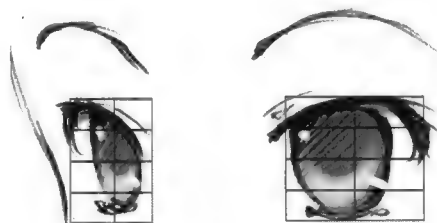
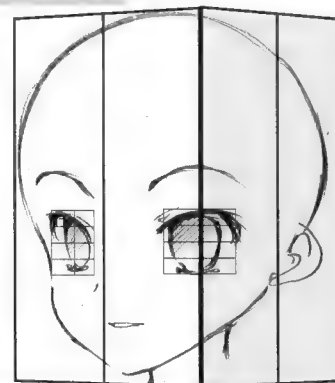
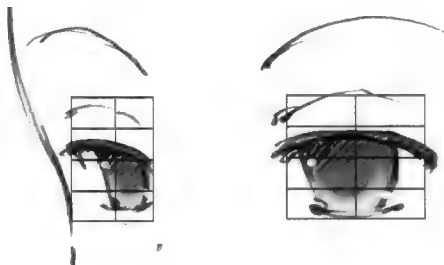
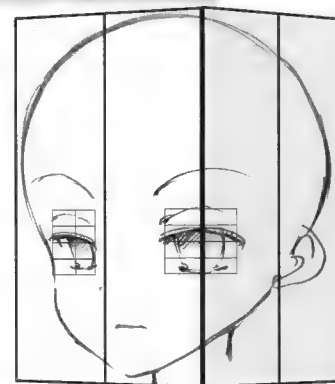
下がり目
温和な印象を与えます。

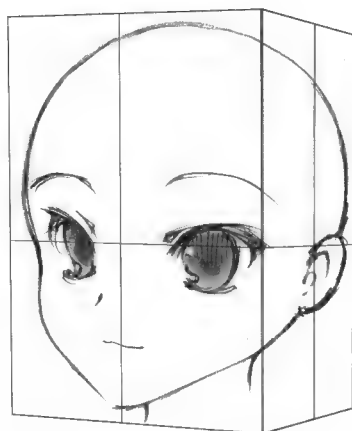
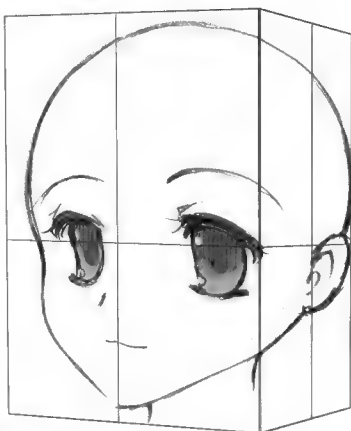
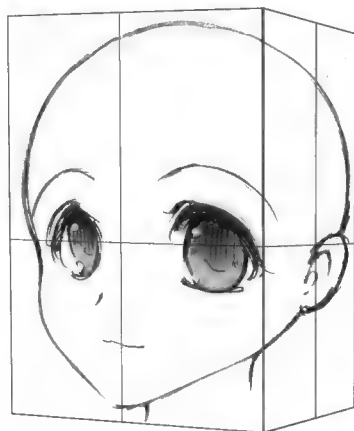
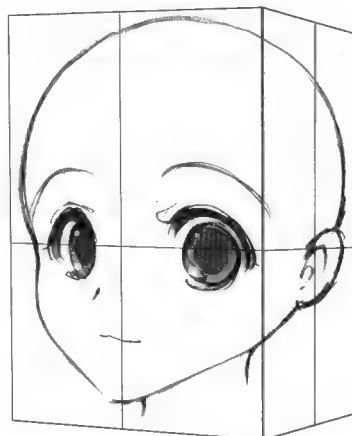
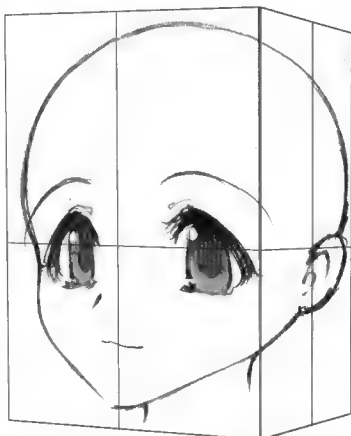
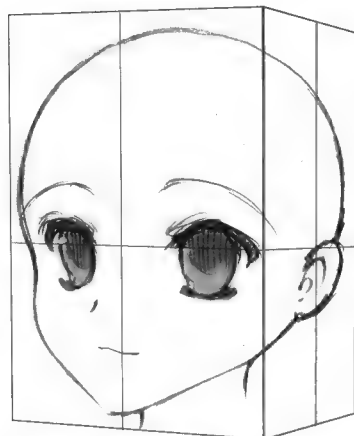
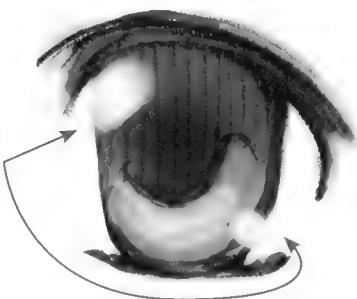
上がり目
意思が強い印象を与えます。

目の角度

水平な目の場合

右半身の幅が狭くなっていき、右目も幅が狭くなっていきます。

左目も徐々に幅が狭くなります。

下がり目の場合

下がり目・細めの場合

上がり目の場合

上がり目・細めの場合

顔前面の四角形にパースが付くと考えると、左右半分に分けたとき、消失点に近いほうの面の幅が狭くなります。

目の形のバリエーション

顔文字のような記号的な目（および表情）です。
意外性のあるコミカルな表現として使うと効果的です。

口の形

閉じている場合は線で簡略化して表します。開けているときは、構造や形の変化に注意して描きましょう。

正面

斜め

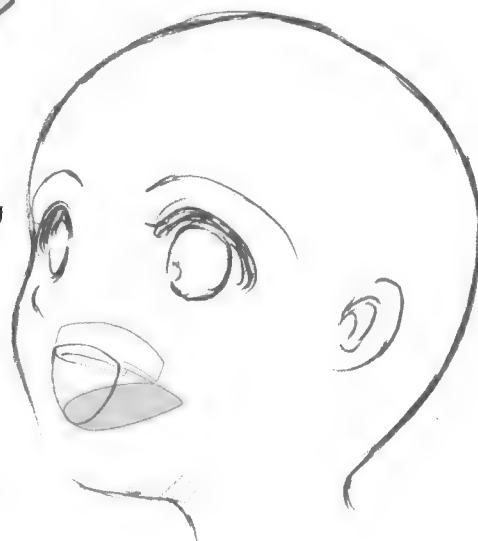
横

口を開けると舌が出る場合があります（省略することもあります）。

横顔の輪郭の内側に口を描く表現もあります。

フカン

馬蹄型の上の歯と下の歯があると考えます。上の歯と下の歯は奥で軸になっていて、そこを中心にして口が開きます。

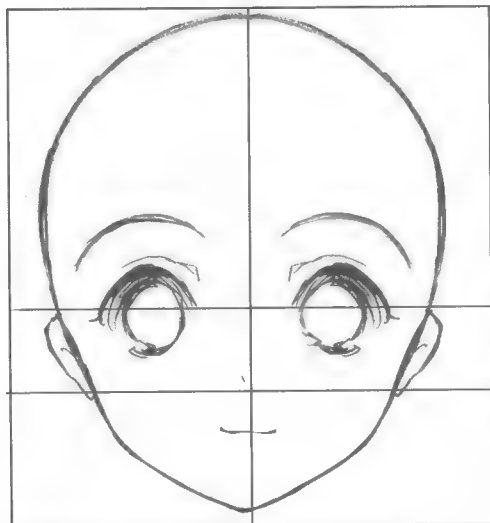
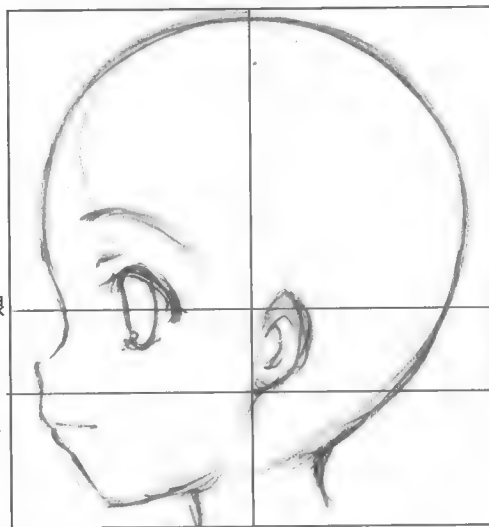
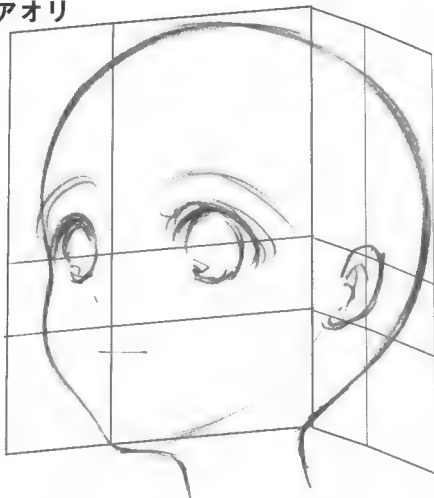
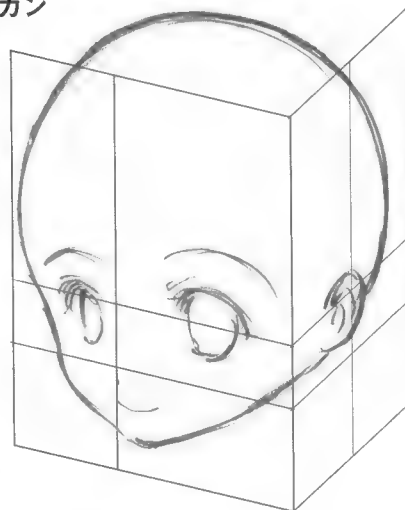
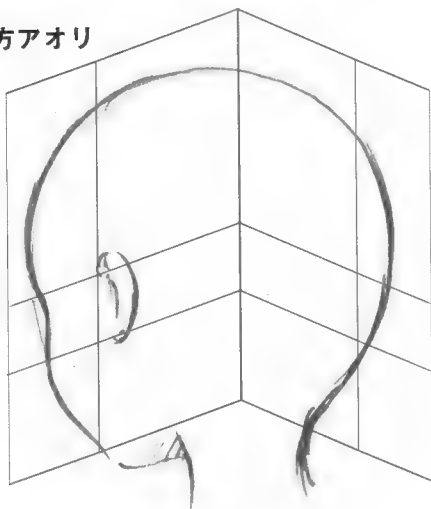
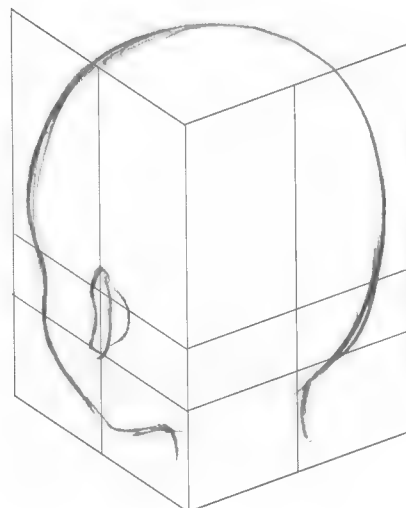
アオリ

アオリの場合は、上の歯の下も面が見えます。

口の表情

萌えキャラクターの場合、女の子ということもあり、口を大きく開けるのは控えるほうがいいでしょう。

萌えキャラクターならではのデフォルメです。

耳の位置

目と鼻を基準に延長線を引いて位置を決めます。

いろいろな角度による耳の形

後ろから見た形は簡略化して描きます。

ちょっと萌え

いろんな耳を描こう！

ネコ耳を描こう

萌えと言えばネコ耳。ネコ耳と言えば萌え。女の子にネコ耳が付くだけで、萌え度は３割増という脅威の萌えアイテムです。

ネコ耳を描くポイント

①生え際が頭部のどのあたりになるかを意識する。
②人間の耳は髪で隠す（ネコ耳カチューシャなどの場合も、耳は隠したほうがそれっぽく見えます）。
③ネコ耳の質感（ふわふわ、つやつや、もこもこ）を表現する。

にゃん♡

耳を描く位置は人間の耳の上部。

左右の耳の高さは揃えます。

耳だけじゃなくて、しっぽも付けると、さらに萌え度は高まります。しっぽは、お尻のすぐ上の尾てい骨に描きましょう。

しっぽは意外と急所で、触られると弱くなったりします。

しっぽの部分は（何故か暗黙の了解として）服に切り込みを入れて通していることが多いようです。たまに切り込みのないスカートでしっぽを隠している場合、怒ったと同時にしっぽが跳ね上がって、一緒にスカートまでめくれてしまうというおいしい展開もあります。

耳はキャラクターの一部として描こう！

ネコ耳を使って感情を表すこともできます。耳がピーンと立っているときは、楽しい、嬉しいとき。毛が逆立っていると、怒りやおびえを表し、しゅんと垂れているときは、悲しみや弱々しさを表現できます。例えばツンデレの典型例として、顔の表情は怒っていても、耳やしっぽがぱたぱたと揺れていると、素直じゃない性格を描くことができます。

❖ ネコ耳以外のケモノ耳

ケモ耳（獣の耳）はネコ耳だけではありません。ウサギ耳やキツネ耳など､いろんな動物の耳を付けてみましょう。それにより、キャラクターの個性にその耳を持つ動物のイメージが付加されます。

動物のイメージ例

ネコ………気分屋、孤独、人なつこい（白ネコ？）、プライド高い（黒ネコ？）

ウサギ……小さい、可愛い、人なつこい、弱い、泣き虫、さびしんぼう

キツネ……美しい、賢い、人を化かす、気分屋、妖艶

など

また、ファンタジーの世界では人間以外の種族を作ることも可能です。角を生やしたり、耳の形を変えたりして、世界観に合わせてキャラクターを作りましょう。

ウサギ耳にはフワフワのフリルやレースが似合います。

鬼っ娘

狐っ娘は〝玉藻前〟のような狐妖怪をイメージして描かれることもあります。

人間と鳥の獣人。耳に羽がついています。

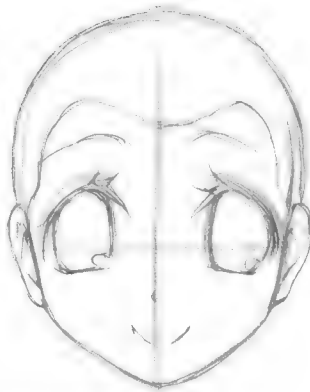
森に棲む精霊など。

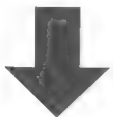
髪

髪型の描き方

マネキンの頭にカツラをのせるようなイメージです。
頭の形が下にあることを考えてボリュームを立体的に付けます。

輪郭と生え際を捉えよう

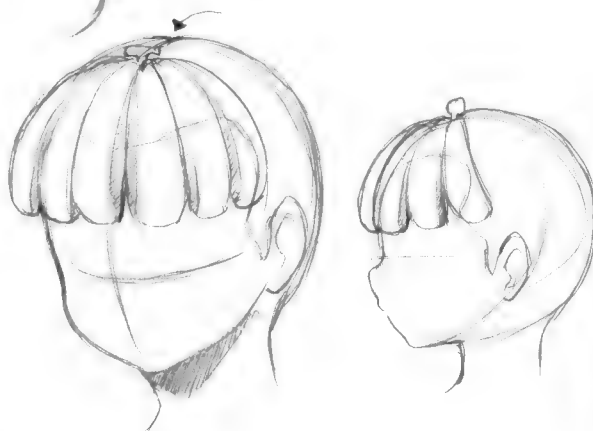
髪型を描くときは、ベースになる頭が「丸坊主」だと考えてください。

丸坊主のラインが「生え際」を示します。

前髪の描き始めは「生え際」の位置を目安にします。

立体的にバナナの房で捉えよう

萌えキャラクターの最大の特徴は、独特の髪型にあります。
萌えキャラクターの髪は線ではなく、「房」で描きます。

美少女フィギュアのように頭と髪が別パーツになっているイメージです。

「頭の上にバナナがのっている」イメージです。房の根元が「つむじ」に相当します。

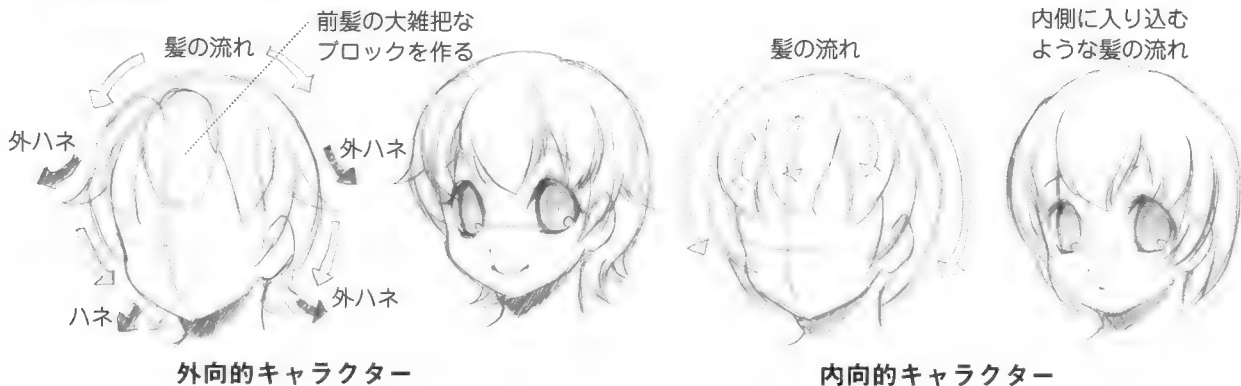
「房」は三日月の形に描きます。

前髪がボリュームのある髪型の場合は、額の生え際にバナナの房がくっ付いているイメージで描きます。

髪を「線」だけで描いても、「萌えキャラクター」には見えにくいです。

髪型の特徴

萌えキャラクターの髪型は「房」で構成されているため、アクセントの付いたハネた髪型が多くなります。髪は女の命！　コツさえつかめば、あなたの萌えキャラクターのバリエーションが広がります。

ショートカットの描き方

外向的キャラクター　　**内向的キャラクター**

髪の外ハネが多ければキャラクターは「外向的」な性格に見え、内側へのハネが多いと「内向的」な性格に見えます。

髪型のバリエーション

標準的　　ストレート　　ウェーブ

前髪強調

ぱっつん　　分割　　持ち上げ

前髪強調の描き方

前にも描いた通り、前髪がボリュームのある髪型は、額の生え際に「バナナの房」がくっ付いているようにイメージします。

分割

持ち上げ

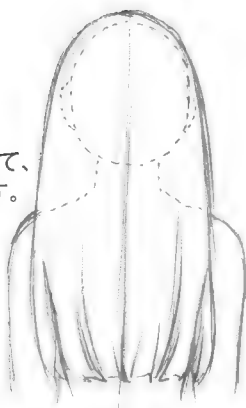
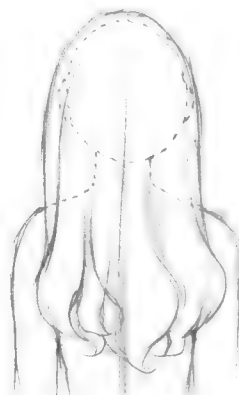
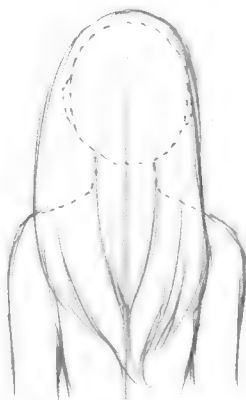
セミロング&ロングヘアの描き方

髪が長くなると、ショートカットのときよりも髪型のバリエーションが増え、また複雑にもなります。初心者にとってはロングヘアは難しいかもしれませんが、描く上でのコツさえつかめば、自由にヘアスタイルをアレンジすることができるようになります。

セミロング
首が隠れて肩にかかるくらいの長さです。

ロング
肩より下まで伸びています。萌えキャラクターの場合、とんでもなく長い髪の女の子も普通にいます。

ロング・耳出し
髪は耳の付け根の上にかかります。

ロング・耳隠し
もみあげ部分を体の前に出します。

後ろ姿
頭のアタリをとって、そこから髪を足す。

毛先が揃っている。

毛先が細くなる。

毛先がウェーブがかっている。

ロングヘアのバリエーション

ウェーブの描き方

髪の房の流れを意識して、大まかなアタリをとります。

髪の房が「S 字」に波打つように描きます。巻きグセの付いた紙テープのようなイメージです。細めの房を混ぜると効果的です。

「髪の房を紙テープのように S 字にくねらせて描く」このコツが身につけば、自分の好みの髪型に自由にアレンジして描けるようになります。

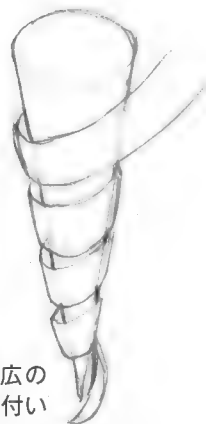
完成

カールの描き方

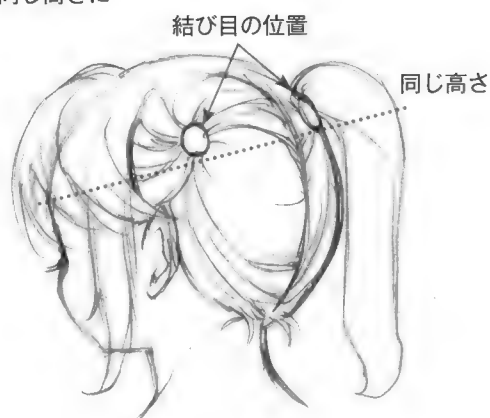
太めの髪の房をねじるように
描きます。

「つらら」に髪が巻き付いて
いるようなイメージです。

縦ロールの描き方

カールよりも巻き方がきつ
めになるため、カールがか
かっている髪は平べったく
なります。

「つらら」に幅広の
髪テープが巻き付い
ているようなイメー
ジです。

髪を結う

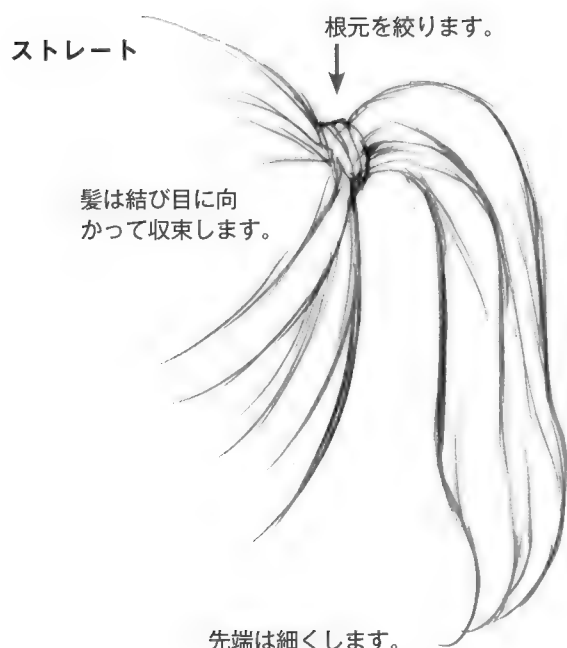
ロングヘアの利点は、髪を結ぶことによってヘアスタイルを自由にアレンジできることです。

ツインテール
「萌えイラスト」に多く出るタイプの髪型です。

結び目の位置

同じ高さ

髪は頭の丸みに沿って、
結び目に収束します。

結び目が1つだと、
ポニーテールになります。

ストレート

先端は細くします。

ウェーブ

S字型にくねらせて描きます。

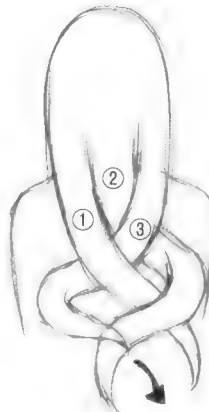
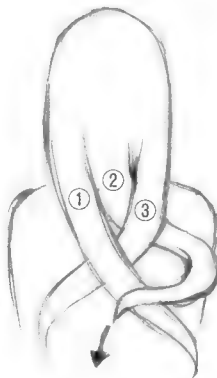
結った髪のバリエーション

下ろしたツインテール

後ろ姿

ポニーテール

馬のしっぽのような形をしているのでこう呼ばれます。

三つ編み

三つ編みは一見難しそうに思われますが、構造がわかれば意外と簡単に描くことができます。

三つ編みの手順

両脇の①と③をクロスさせ、その間に①をまたぐように②を入れます。

①と②のクロスの間をまたぐように③を入れます。

先端をゴムなどでしばって完成。

ヘアアレンジ

髪をただゴムでしばるだけでなく、リボンやアクセサリーを用いるとアクセントになります。大袈裟に思われるアクセサリーも、萌えキャラクターなら大丈夫です。

髪が短くても、ワンポイントで結ぶことができます。

結ばなくても、リボンをピンで留められます。

カチューシャ
頭の丸みに沿って描きます。
カチューシャの先端は耳の後ろになります。

カチューシャにもリボンが付いているタイプもあります。

ヘアバンド
前髪を押さえるのに使います。

額と頭頂部の間と耳の後ろを通るように巻きます。

前髪を押さえてサイドを下ろすパターンもあります。

ちょっと萌え
可愛い髪を描こう！

萌えキャラクターの魅力は髪型です！　髪型でキャラクターの特徴や魅力を存分に出しましょう！
ちょっとした髪型のアレンジでも、キャラクターの雰囲気やイメージは大きく変わります。ここでは萌えキャラクターの髪型でよく描かれるアレンジを紹介します。

1．アホ毛を描く！
萌えキャラにアホ毛は必須！　アホ毛があると元気いっぱいに見えます。センサーのようにピコピコ動くとかわいいですね！

2．モミアゲ重要！
モミアゲの形によって雰囲気も変わってきます。シャギーがかかっていたり、三つ編みになっていたり……モミアゲもボリュームたっぷりに描きましょう！

3．超ボリューム！
ふわっふわの髪には思わず触りたくなるし、
サラツヤの髪は思わず撫でたくなります。

4．ツインテール！

萌えと言えばツインテール！　普通に結ぶだけじゃなくて髪を巻いておだんごにしたり、バリエーションは豊富です。

5．属性？　ヘア！

炎や草、水などをイメージした髪型です。キャラクターの性格や雰囲気も表すことができます。ファンタジー世界ではよく使われます。

6．スーパーロングヘア！

現実ではあり得ないような長さの髪も、萌えキャラなら余裕ですね！　髪が裾広がりになっていると、より萌えます。

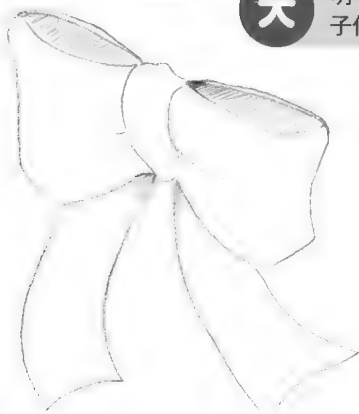
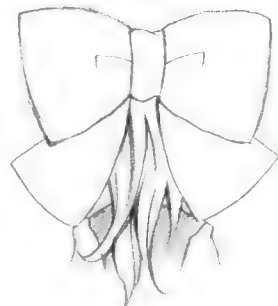
ちょっと萌え
リボンを描こう！

萌え系必須アイテムと言えばリボン。もとは１本のヒモから、輪を２つ作り、真ん中を絞ってできています。
リボンは太さ、大きさ、形もさまざまですが、その形や大きさによって、表せる効果が違ってきます。

明るい、元気な、おおらか、子供っぽい

繊細、大人っぽい、控えめ、気弱

……というようなイメージをもたらすことができます。

普通じゃあり得ないような大きさのリボンでも軽々と付けます。

どうやって頭に付けているのかはナゾ……でも小顔効果もあります！

とがらせる

ふんわり

絞り部分とふくらんでいるところのメリハリを付けたり、リボンの角をわざととがらせたりすると、簡単に可愛らしいリボンになります。

大きなリボンはそれだけでキャラクターの外見の特徴になります。

１本のヒモなので、aの長さは同じです。

細いリボンは、ツヤのある髪にはよく映えます。結ぶだけではなく、絡めたり、髪に編み込んだりしても可愛いです。

①重力を無視しよう！

萌えリボンに重さはありません。重力に反してふんわりさせたり、あえて風の向きと逆に流してみたりしましょう。

②装飾に困ったら、とりあえずリボン！

画面が寂しいとき、女の子が地味なとき、服のアイデアが思い浮かばないときは、とりあえずリボンを描いてみましょう。それだけで画面やキャラクターのアクセントになったり、萌えらしさも一気にアップします！

ちょっと萌え
帽子をかぶせよう！

リボンと同様に、帽子をかぶるだけで、チャームポイントになります。
髪型に変化を付けたいときやイメチェンしたいときなど、帽子をかぶらせてみるのもコーディネートのひとつです。

麦わら帽子などのつばのある帽子は、おしとやかさや、女の子らしさを表現できます。ベレー帽は、走ったり大きく動いたりするとすぐに頭から落ちてしまうため、おとなしめの女の子に似合うでしょう。また、アクティブな女の子は、ハンチング帽やキャスケットなどが似合います。
冬にはニット帽を耳までかぶったり、動物の耳が付いた帽子などもかわいいでしょう。
また、ファンタジーの場合、魔女っ子に帽子は定番です。正面から見ると三角形に見え、上から見ると円錐形になっています。

魔女っ娘帽子

ベレー帽

麦わら帽子

一見男の子に見えますが……

大きな帽子に髪を隠していて、男の子と思いきや、実は女の子でしたというオチ。

涙は女の武器!?

萌えキャラクターは、普通のキャラクターに比べてよく泣きます！悲しいだけではなく、嬉しいときにも泣き、怒っているときにも泣きます。泣くことによって感情がより豊かに表現できて、さらに女の子らしさもグッとアップします。

嬉し泣き。満面の笑顔で涙を流す。涙は雫をぼろぼろ流していても可愛いです。

怒り泣き。普段は強がっている子も本当はか弱い女の子。そのギャップがたまりません。

涙は目尻に雫をためたり、目頭と目尻両方から流すこともあります。

目にいっぱい涙がたまっていると、瞳の形もうるうるとしたものになります。

第2章
萌えキャラクターの体を描く

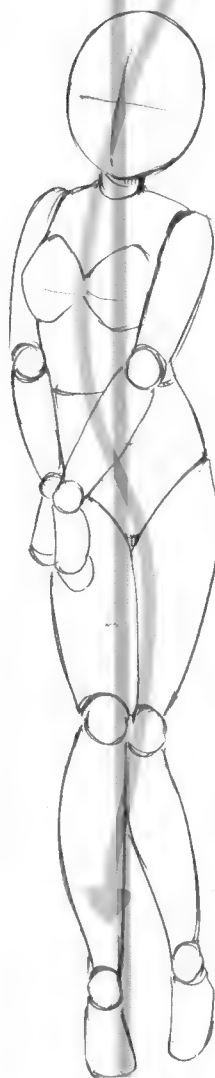
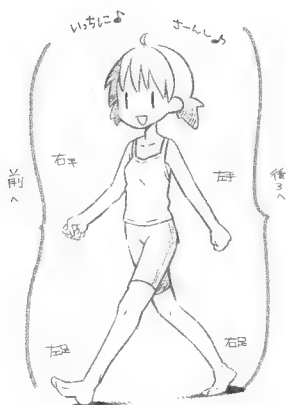
第１章で萌えキャラクターの顔の描き方を学習しました。次は体の描き方です。
顔は綺麗に描けても、スタイルが悪ければ「萌え度」は極端に落ちてしまいます。
萌えキャラクターのスタイルは可愛らしさを優先したデフォルメで描かれていますが、骨組みや関節の構造はリアルな人間のものと同じだと考えます。萌えデフォルメで描かれていても、骨組みのバランスが悪かったり、関節の曲がり方を無視したポーズだったりすると、おかしな絵に見えてしまいます。
体を描くときでも人体の構造を把握することが大事です。

萌えポーズとは

基本はS字ライン

「萌えポーズ」とは、女性特有の「しな」を作ることで、「萌え」が生まれるポーズです。「しな」は「S字ライン」を使うと可愛らしさが出ます。女性の体は曲線の集合体なので、曲線を生かしたポーズを作ると、可愛らしさや色っぽさが表現できます。

「S字ライン」と「絞り込み」を使った萌えポーズ

重心は、両足の間に置きます。

首を傾けることによってS字ラインができ、「しな」を作ることができます。

「交互」で萌えポーズ

人間が歩くときは、左右別の手足が揃って前後に出ます。その約束ごとをもとにポージングします。

S字ライン

右手が前

左足が前

S字カーブ

重心

右足が前

左手を前に置いたほうが、「萌え度」はアップします。

右足が前

「ひねり」で萌えポーズ

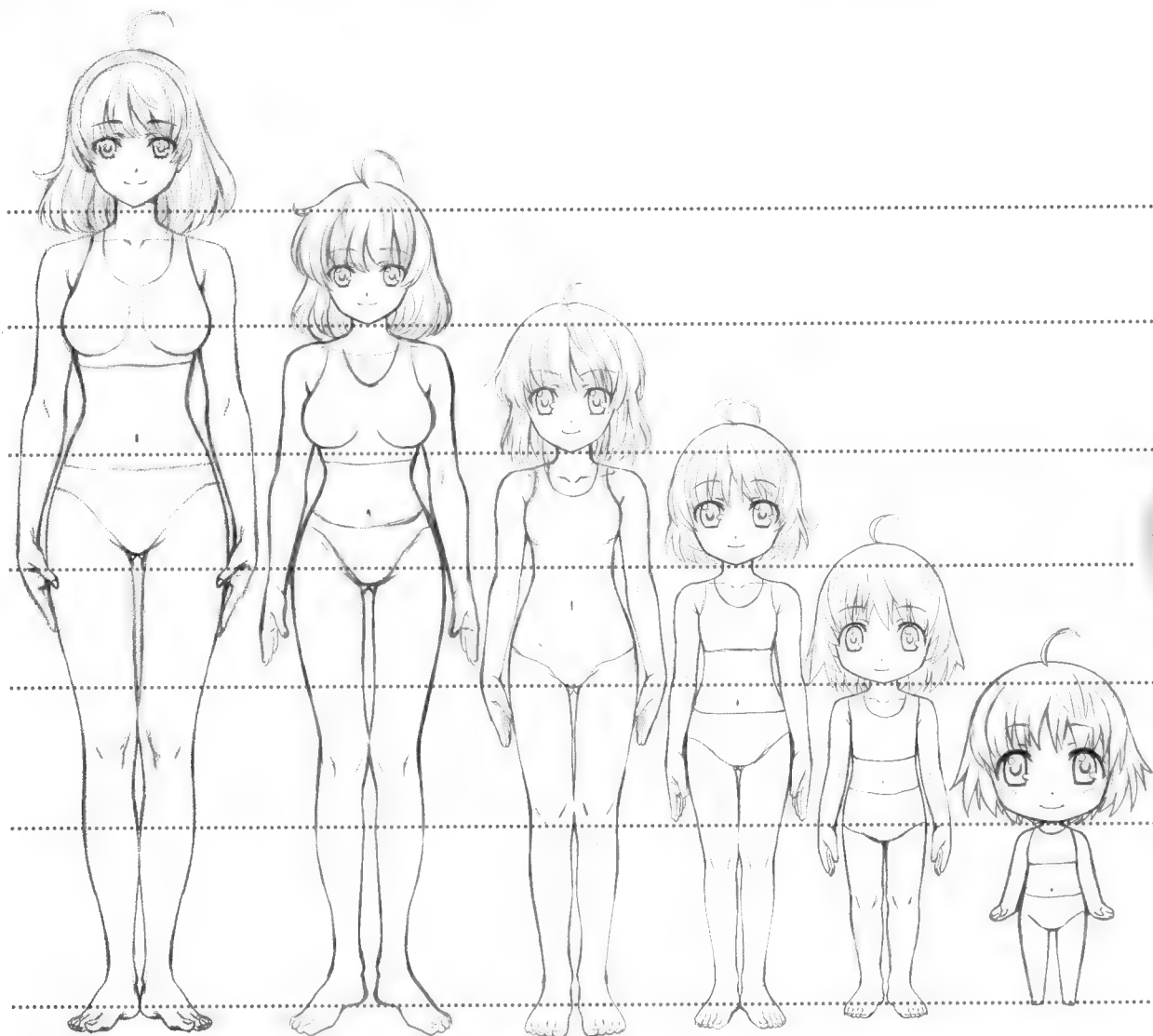
顔、 胸、腰の向きを
変えて、「ひねり」を
付けると、動きを感
じさせる萌えポーズ
になります。
ひねり
S字ライン
ひねり
S字ライン
ひねり
♪
ひねり
右腕＆左足、左腕＆
右足など、手足を左
右別々で出す「交互」
でも、体に「ひねり」
ができます。

より生き生きした萌えポーズへ

「絞り込み」や「交互」や「ひねり」を利用して、体を大いにくねらせましょう。くねらせることでS字ラインが生まれます。

頭身

萌えキャラクターにふさわしい頭身とは!?

萌えキャラクターの頭身数は2～6頭身くらいです。7頭身以上になると、大人のプロポーションになってしまうので、「萌え」の要素である「少女性」を表現するのが難しくなります。

7頭身
大人のプロポーション。萌えキャラクターにするのは難しいです。

6頭身
萌えキャラクターとして、このくらいの大きさが限界です。

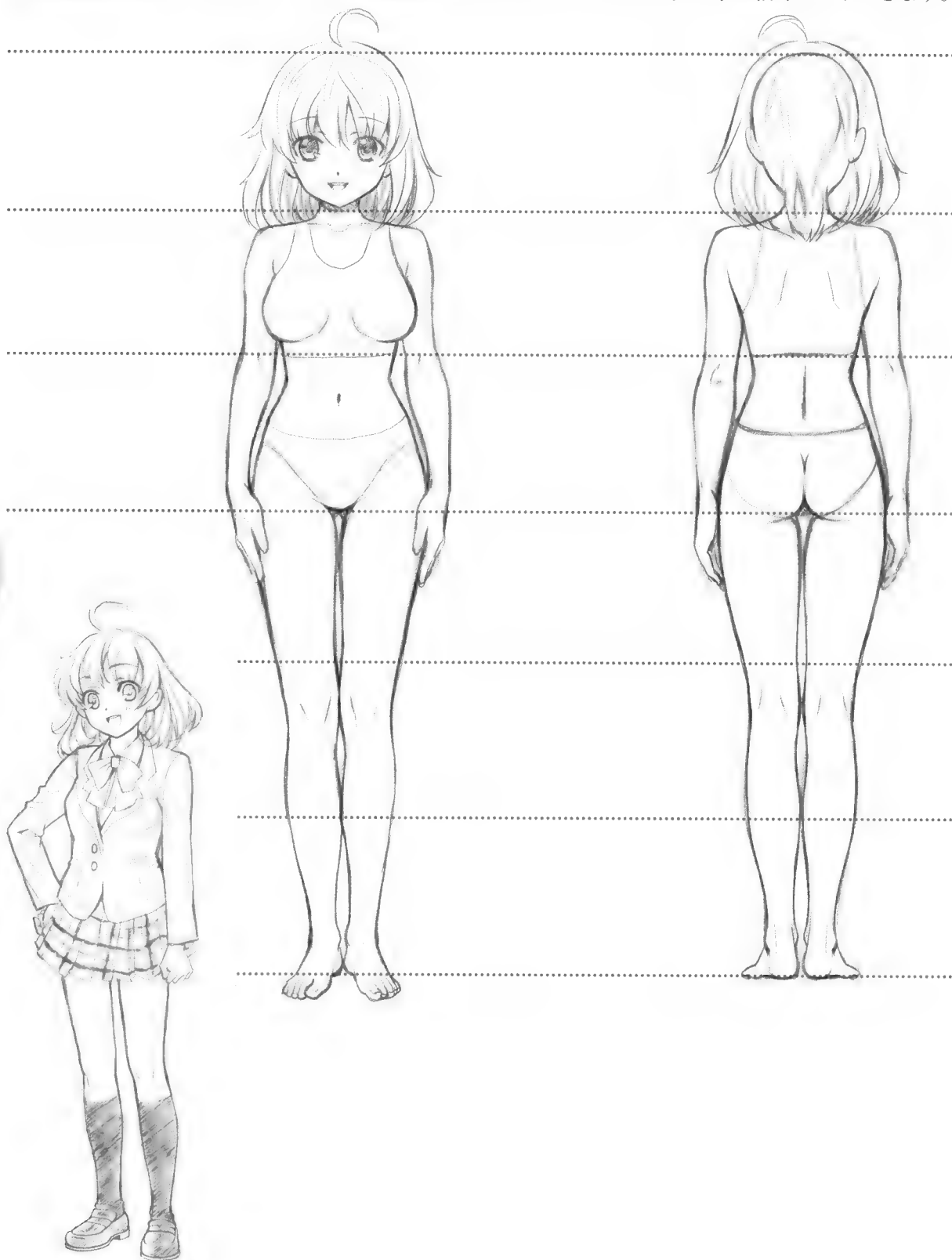
5頭身
中学生から高校生くらいの頭身。

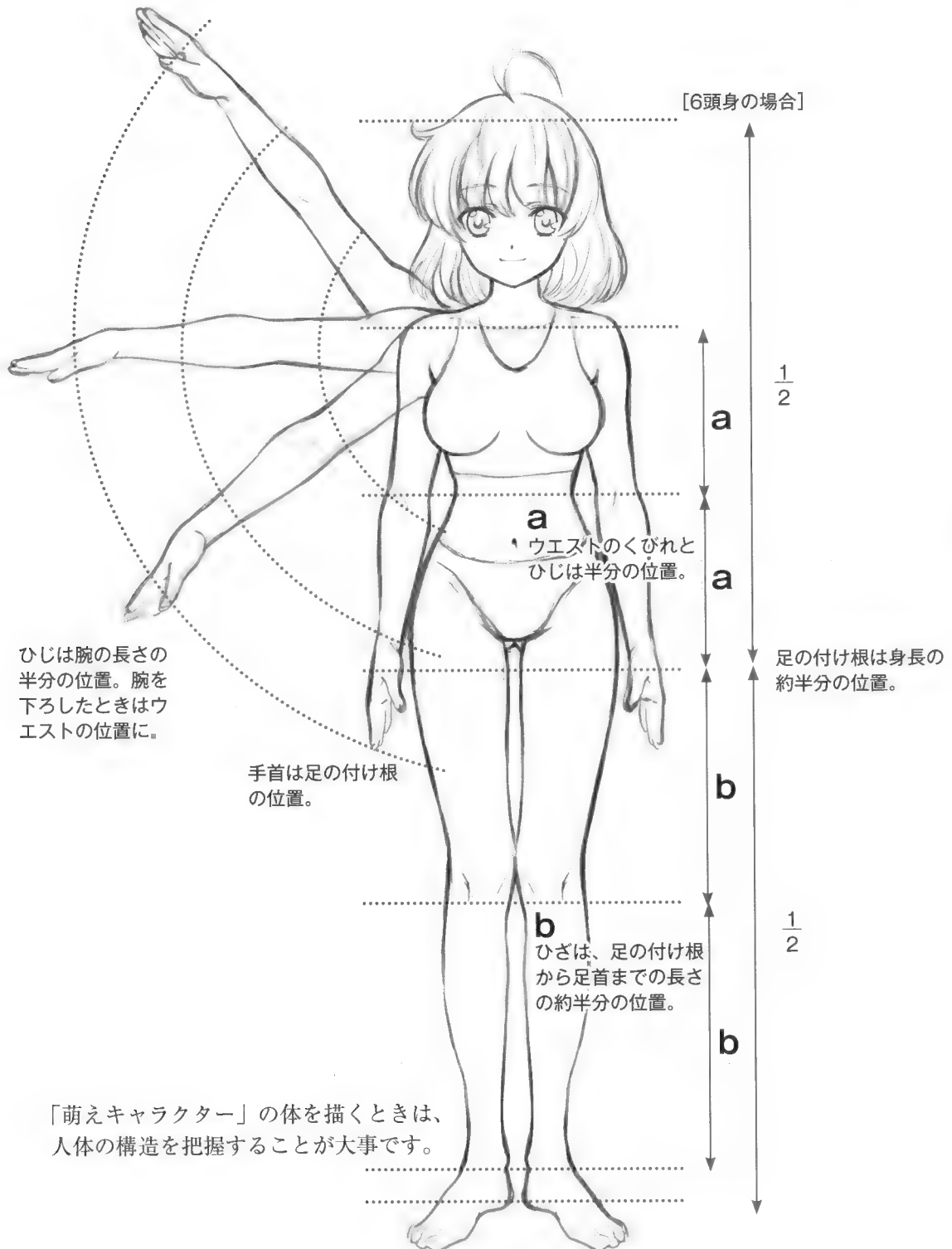
4頭身
小学生くらいの頭身。

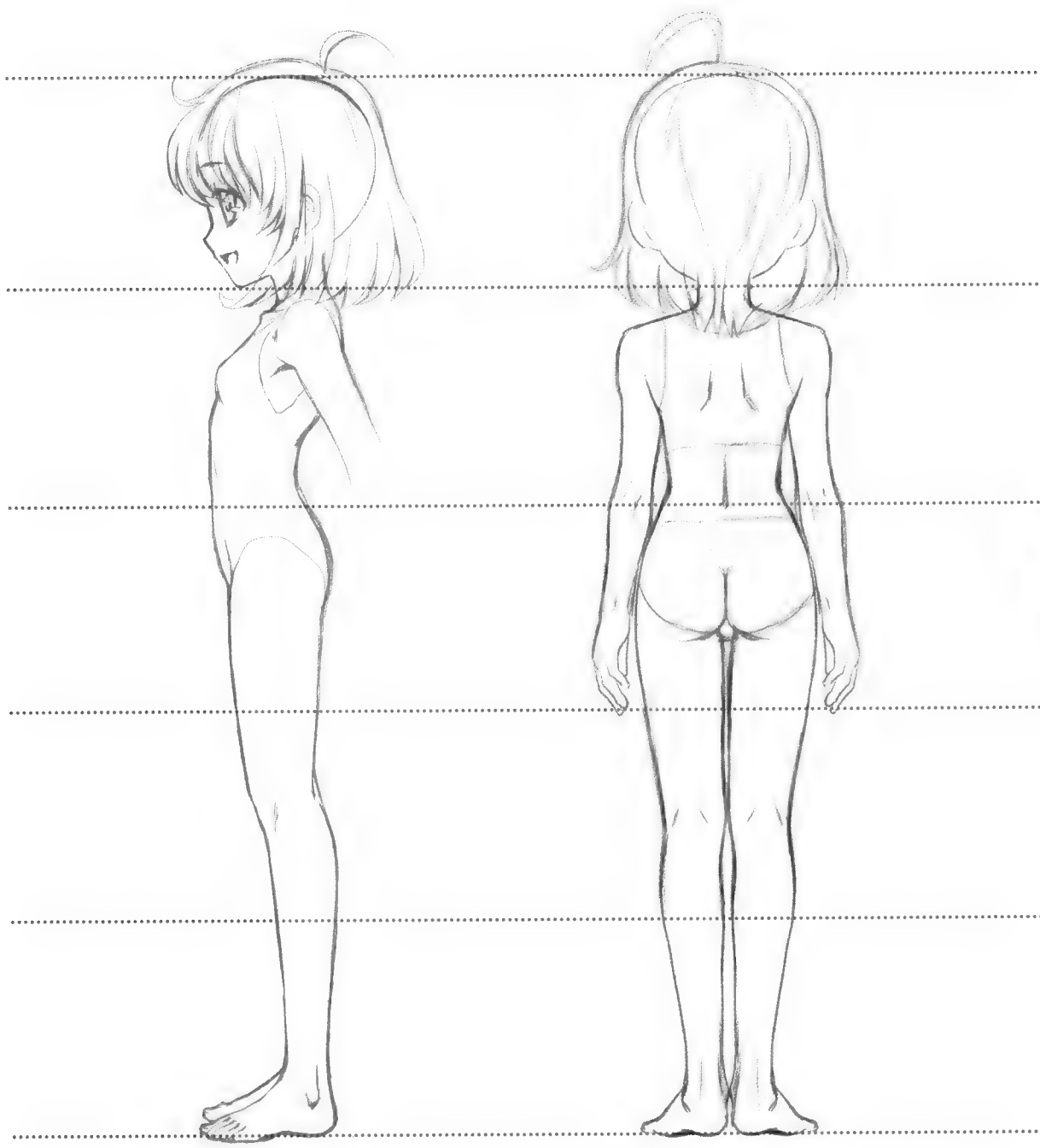
3頭身
幼稚園児くらいの体格。

2頭身
赤ん坊、またはコミカルなキャラクターの体格。萌えキャラクターで赤ん坊はあまりいないので、2頭身は超デフォルメキャラとして描かれることが多いです。

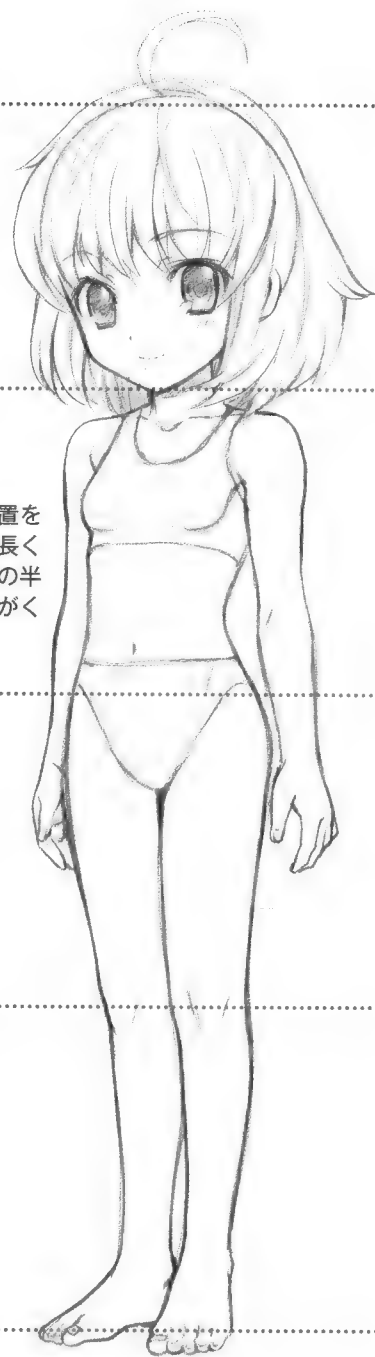
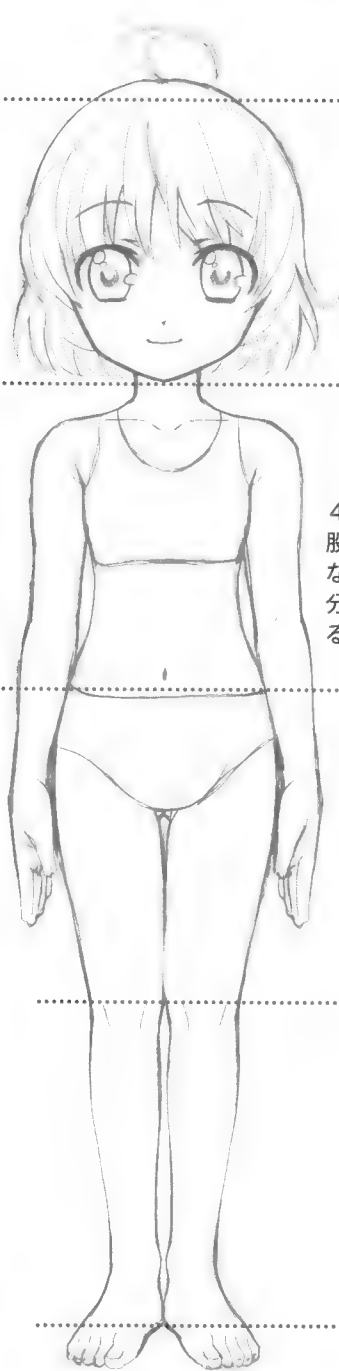
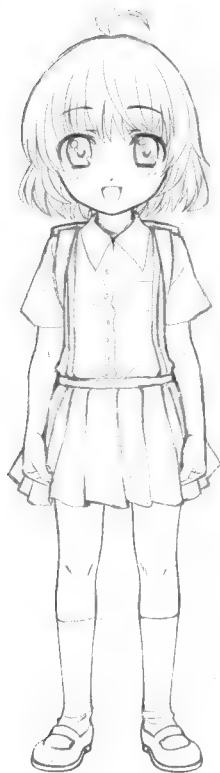
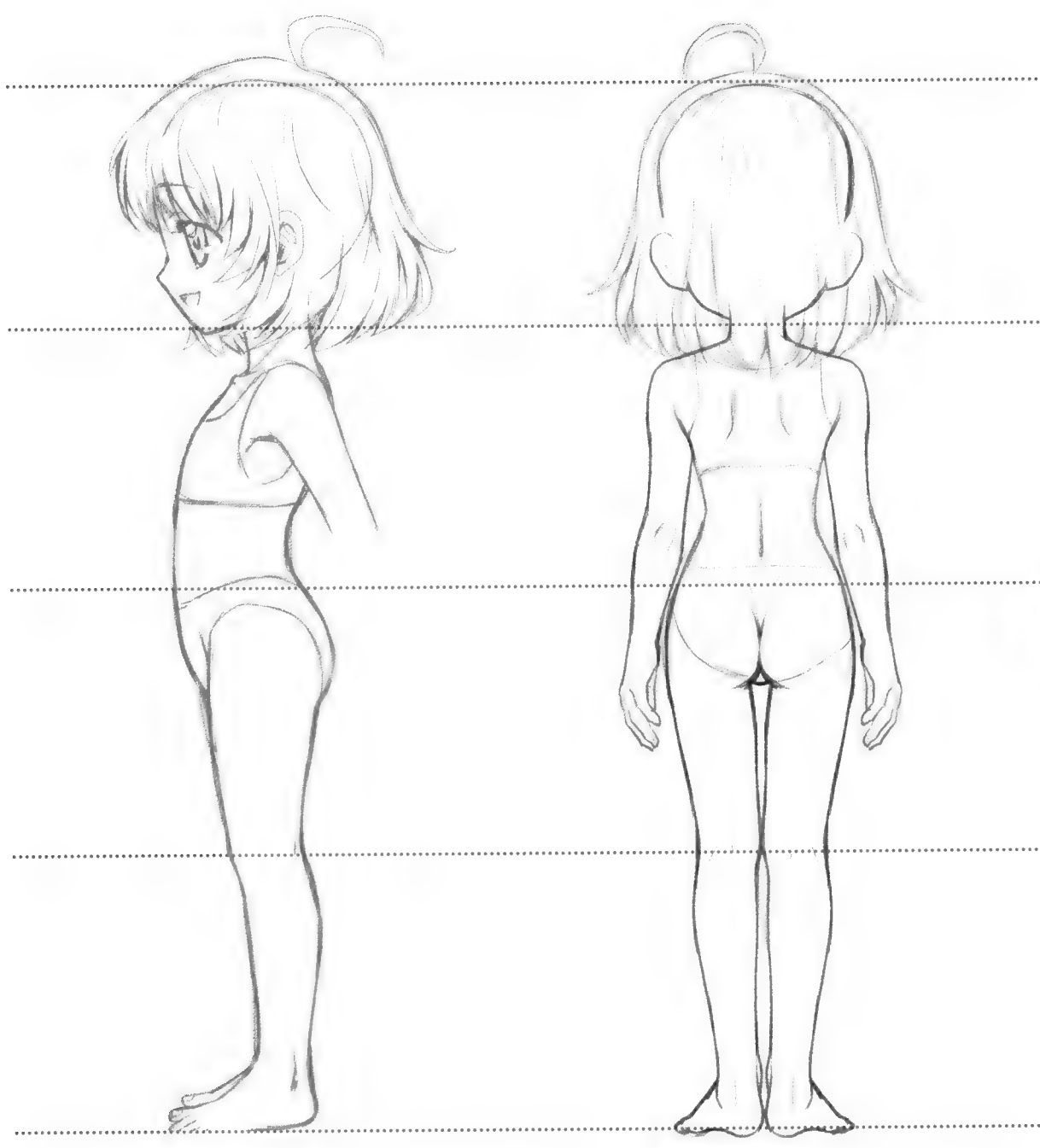
6頭身の体のバランス

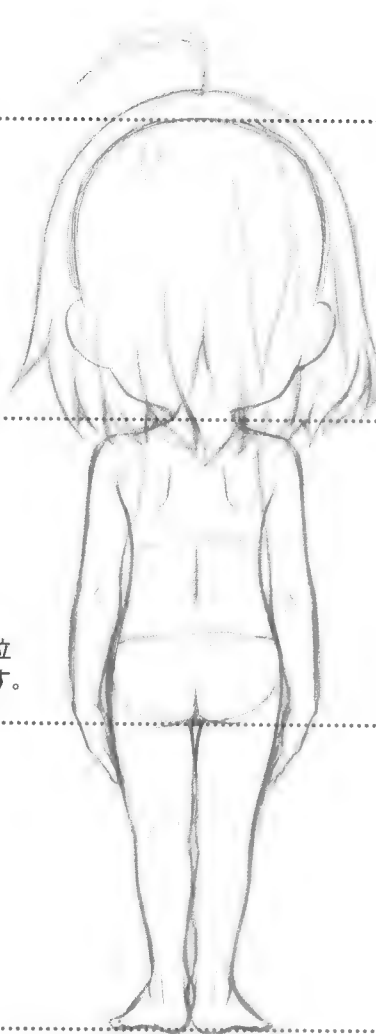
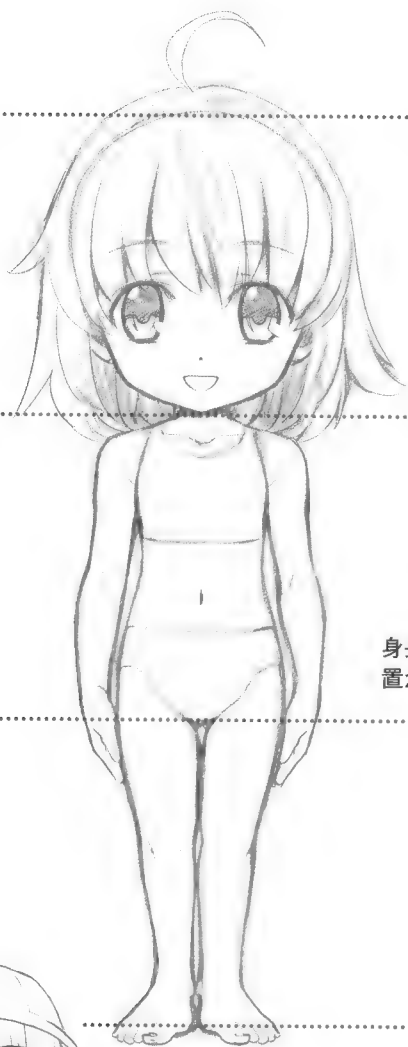
萌えキャラクターは、だいたい仮想で 20 歳未満の女の子をモデルにしています。その場合は、6頭身程度が標準と考えても良いでしょう。6頭身だとプロポーションの良い女の子を描くことができます。

人体の構造を把握しよう

萌えキャラクターのスタイルは可愛らしさを優先したデフォルメで描かれていますが、骨組みや関節の構造はリアルな人間のものと同じです。萌えデフォルメで描かれていても、骨組みのバランスが悪かったり、関節の曲がり方を無視したポーズだったりすると、おかしな絵に見えてしまいます。

5頭身の体のバランス

５頭身は、小学生高学年～中学生くらいのスタイルです。６頭身よりもキャラクターの頭が若干大きくなります。頭を大きくすると、子供らしいスタイルになります。

4頭身の体のバランス

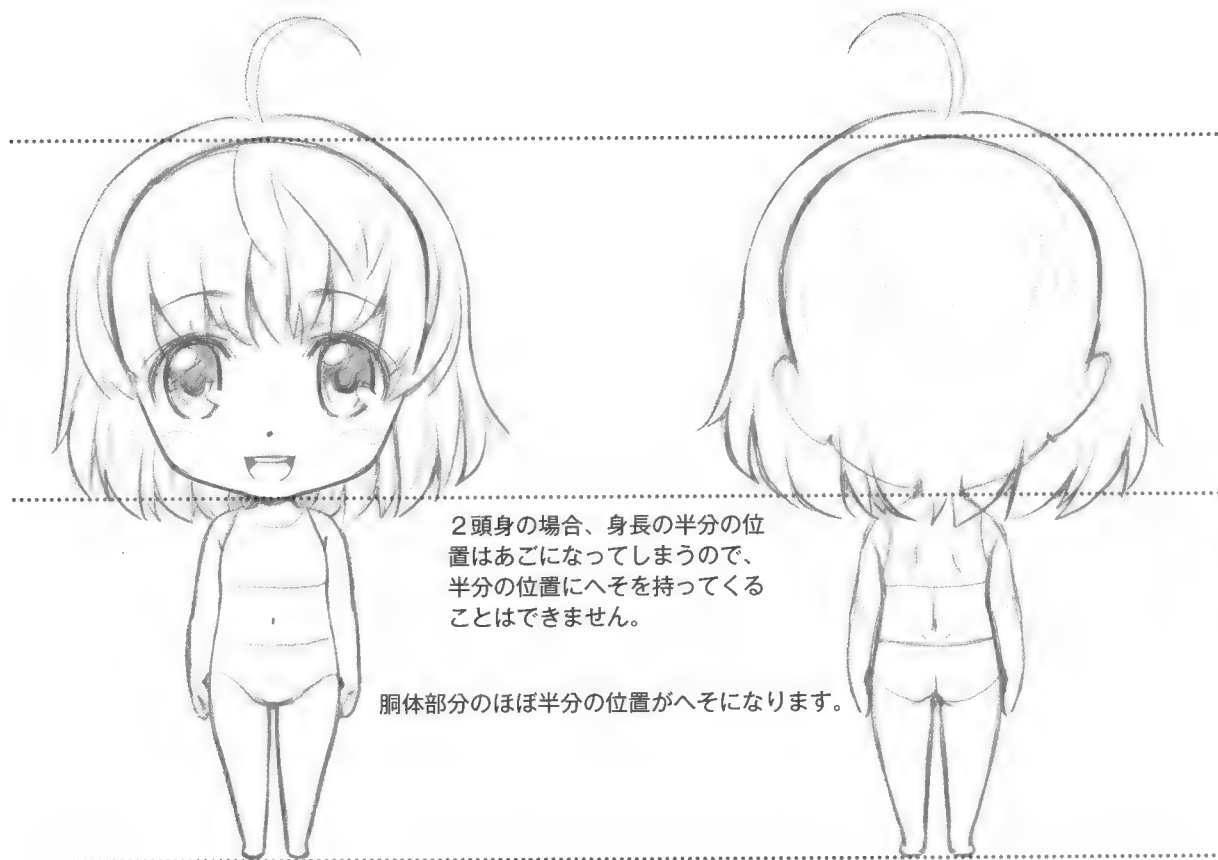
4頭身は、小学生低学年くらいのスタイルです。

4頭身で身長の半分の位置を股にすると、極端に足が長くなってしまうので、身長の半分の位置にへそ～下腹部がくるようにします。

3頭身の体のバランス

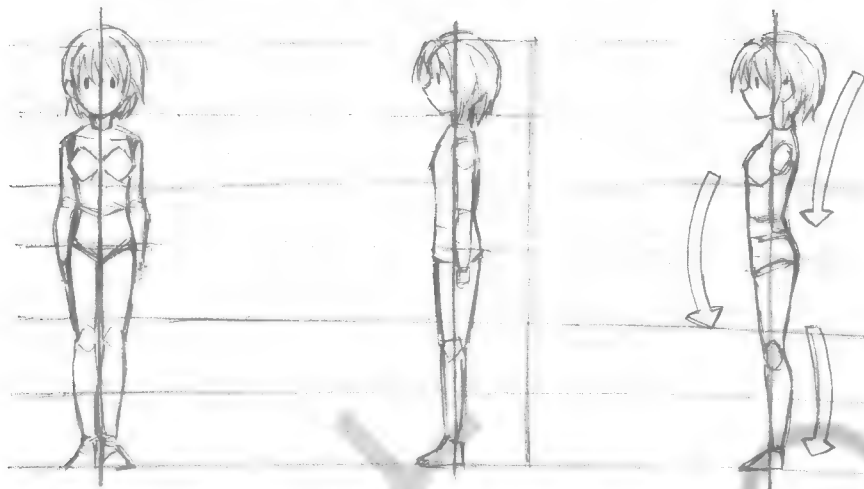
3頭身は、幼稚園児くらいのスタイルです。

２頭身の体のバランス

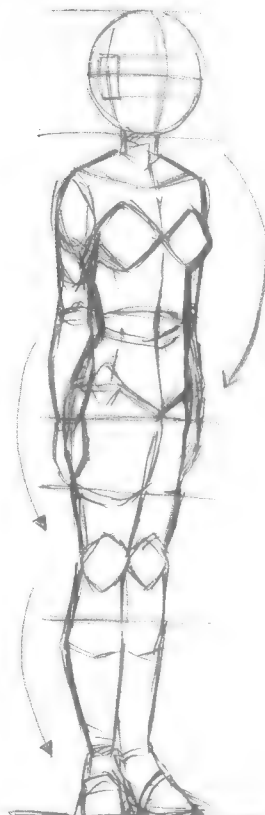
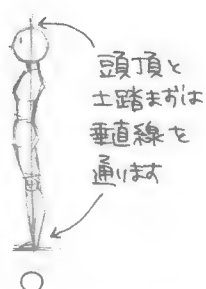
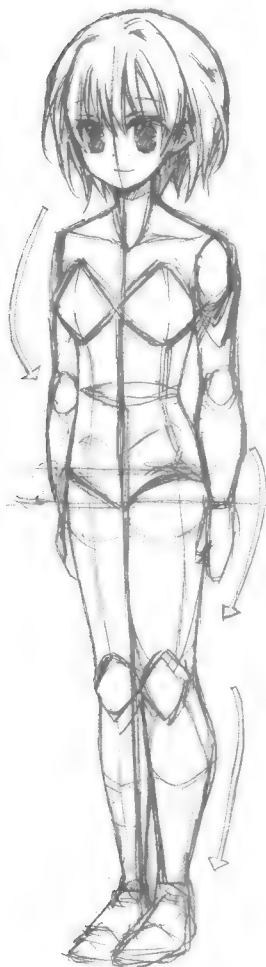
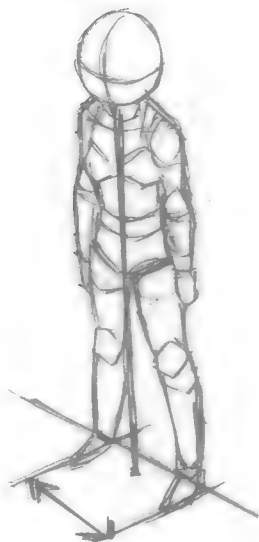
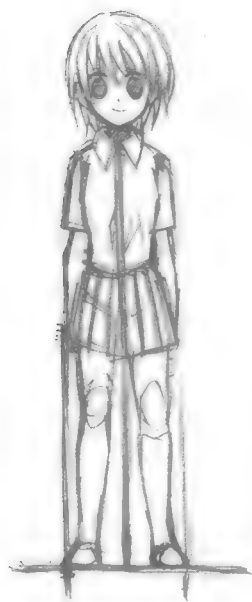
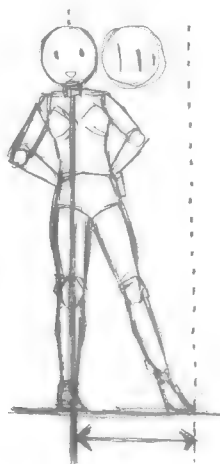
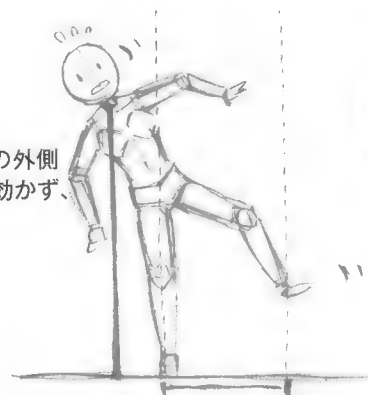
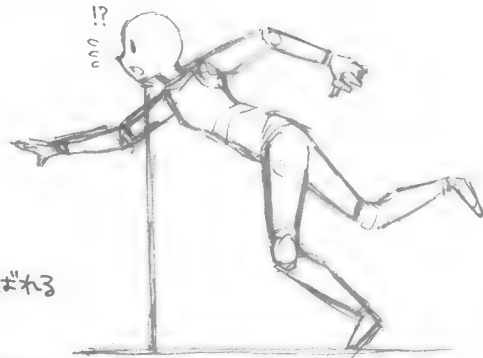
２頭身は、赤ちゃんくらいのスタイルです。また、超デフォルメキャラクターとして描かれることもあります。

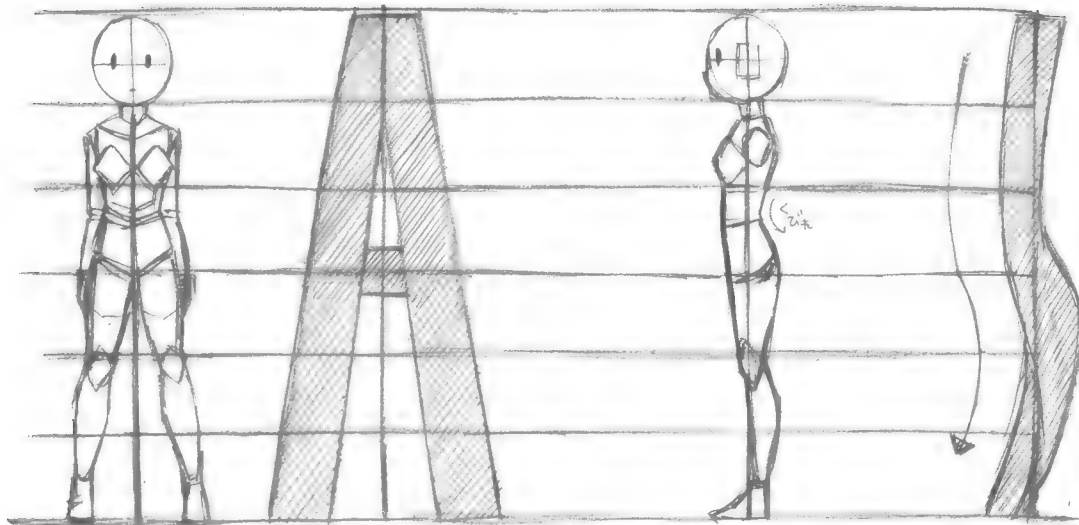
２頭身の場合、身長の半分の位置はあごになってしまうので、半分の位置にへそを持ってくることはできません。

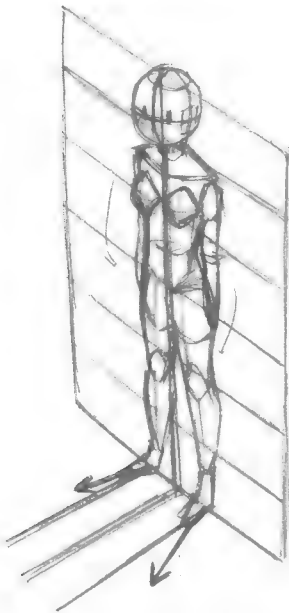
胴体部分のほぼ半分の位置がへそになります。

体のバランス

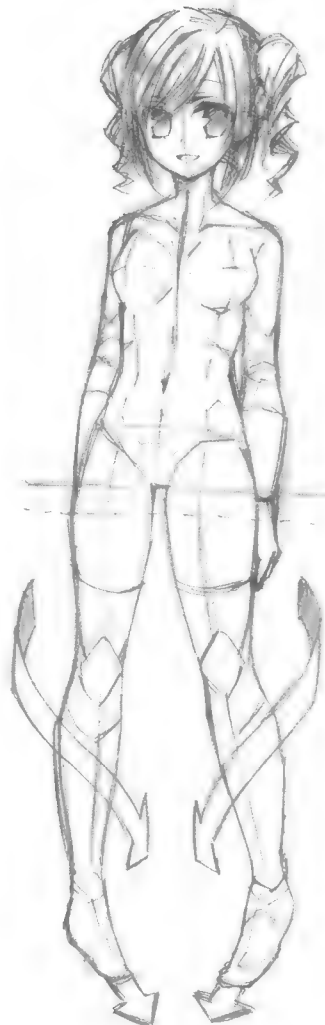
重心でバランスを取る

棒立ちは安定していても絵になりません。Ｓ字ラインを使って、体のしなやかな曲線美を出しましょう。しかしその場合でも、重心を考慮した安定感は必要です。

頭、腰、かかとが重心の一直線にならぶと、棒立ちになるので、ポーズが硬くなり、女の子らしい柔らかさが出ません。

腰を前に出し、頭、尻、かかとを重心の一直線上に揃えます。体のラインがＳ字になるようにします。

重心線　あごから地面に伸びる垂直の線は「重心線」です。「重心線」が左右の足の間に入っていると、安定した立ちポーズになります。

体が斜めになっても、「重心線」が左右の足の間にあれば、倒れることはありません。

「重心線」が左右の足の外側にあると、踏ん張りが効かず、こけてしまいます。

逆にこけた絵を描きたいときは、「重心線」を左右の足の外側に持ってくれば、それらしくなります。

横向きの場合でも、「重心線」を左右の足の間に入れることは一緒です。

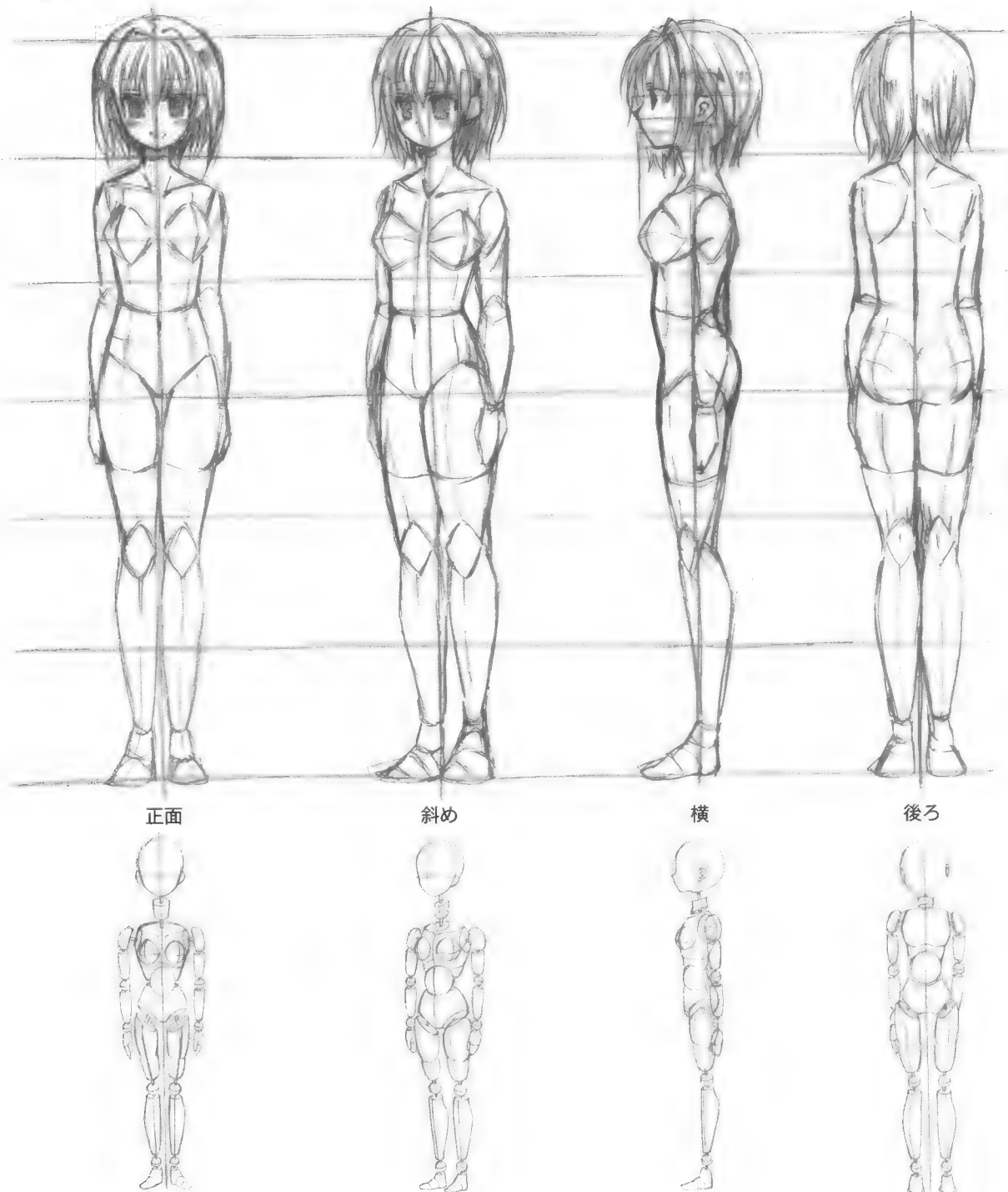
足を開いた立ちポーズの基本形は「A」

足を開いたときの立ちポーズは、アルファベットの「A」の形が基本になります。

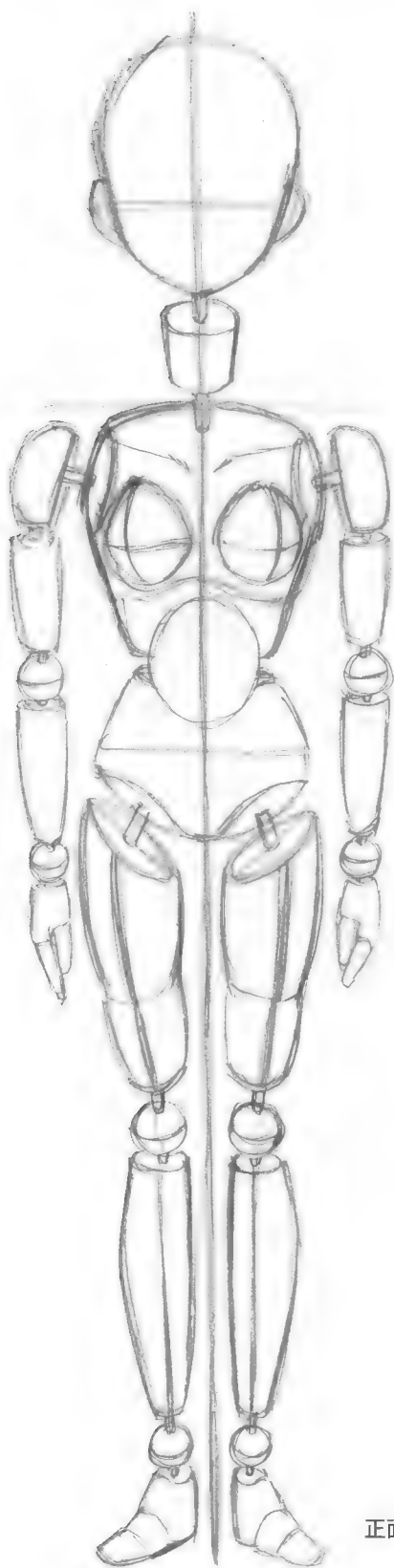
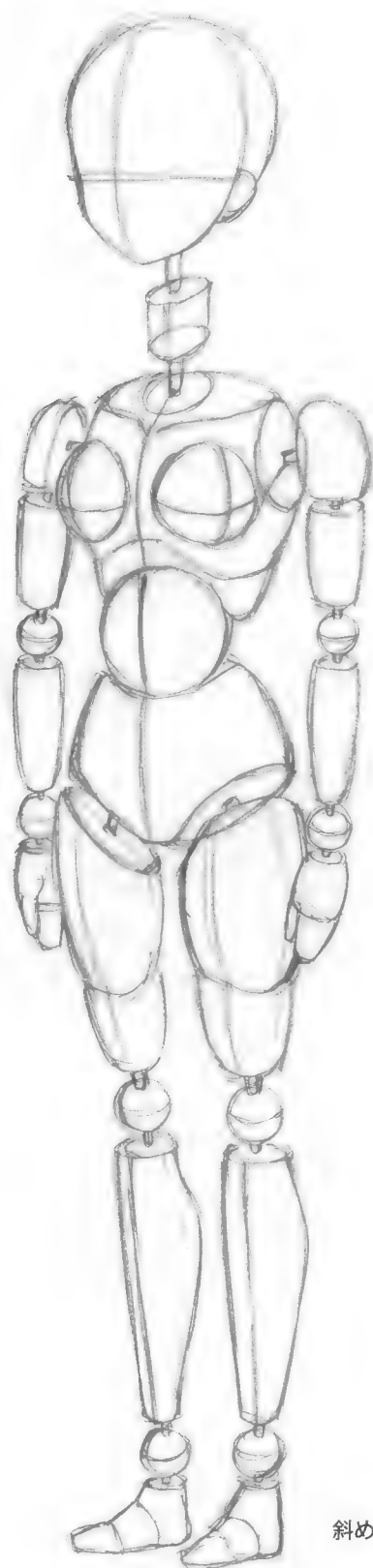
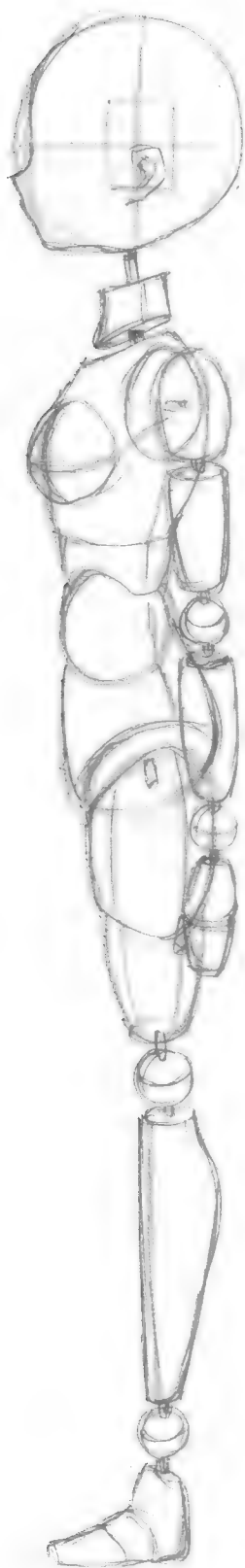
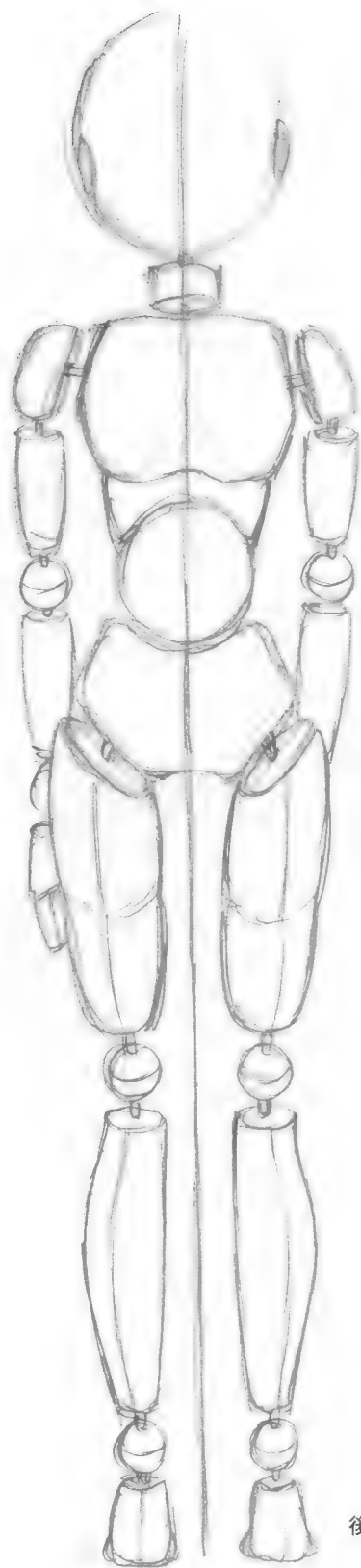
横向きはＳ字カーブになります。

つま先は軽く外に向きます。

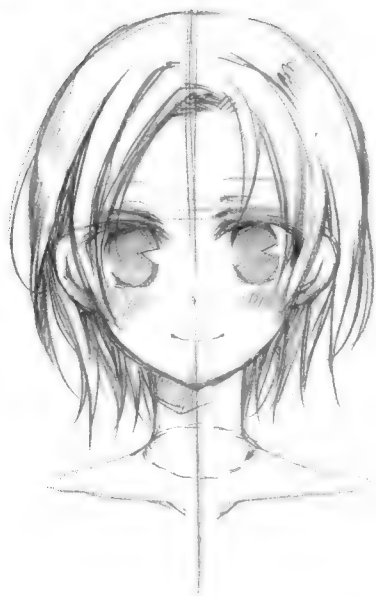
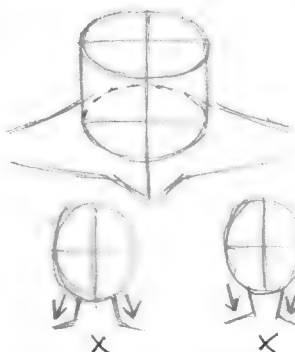
足を開いたときのＳ字立ちは、「A」の形を基本にします。

内股ポーズで描くと萌えキャラクターらしくなります。

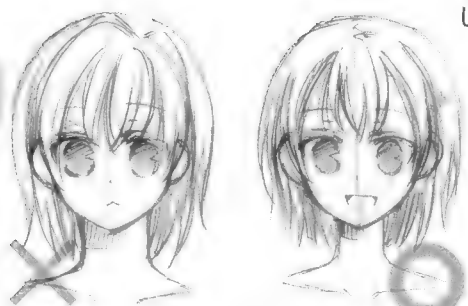
さまざまな角度から見た体とパーツのバランス

これが基本的な女の子のプロポーションです。女の子は男性と違ってしなやかな曲線の集合体でできています。胸や腰の張り、ウエストのくびれなどで曲線的なメリハリをつけて、女の子らしさを出しましょう。また、人体をパーツに分けると、球、円筒、円錐といった基本的な形の集まりであることが良くわかります。

6頭身キャラクター

萌え専用のデッサン人形を作ってみましょう

バランスのよい萌え人体デッサンをするために、
萌え専用のデッサン人形を作ってみましょう。
パーツごとに分かれている「美少女フィギュア」
を思い浮かべると理解しやすいです。

正面

斜め

真横

後ろ

首のバランス

首は基本的に円筒です。

×　×

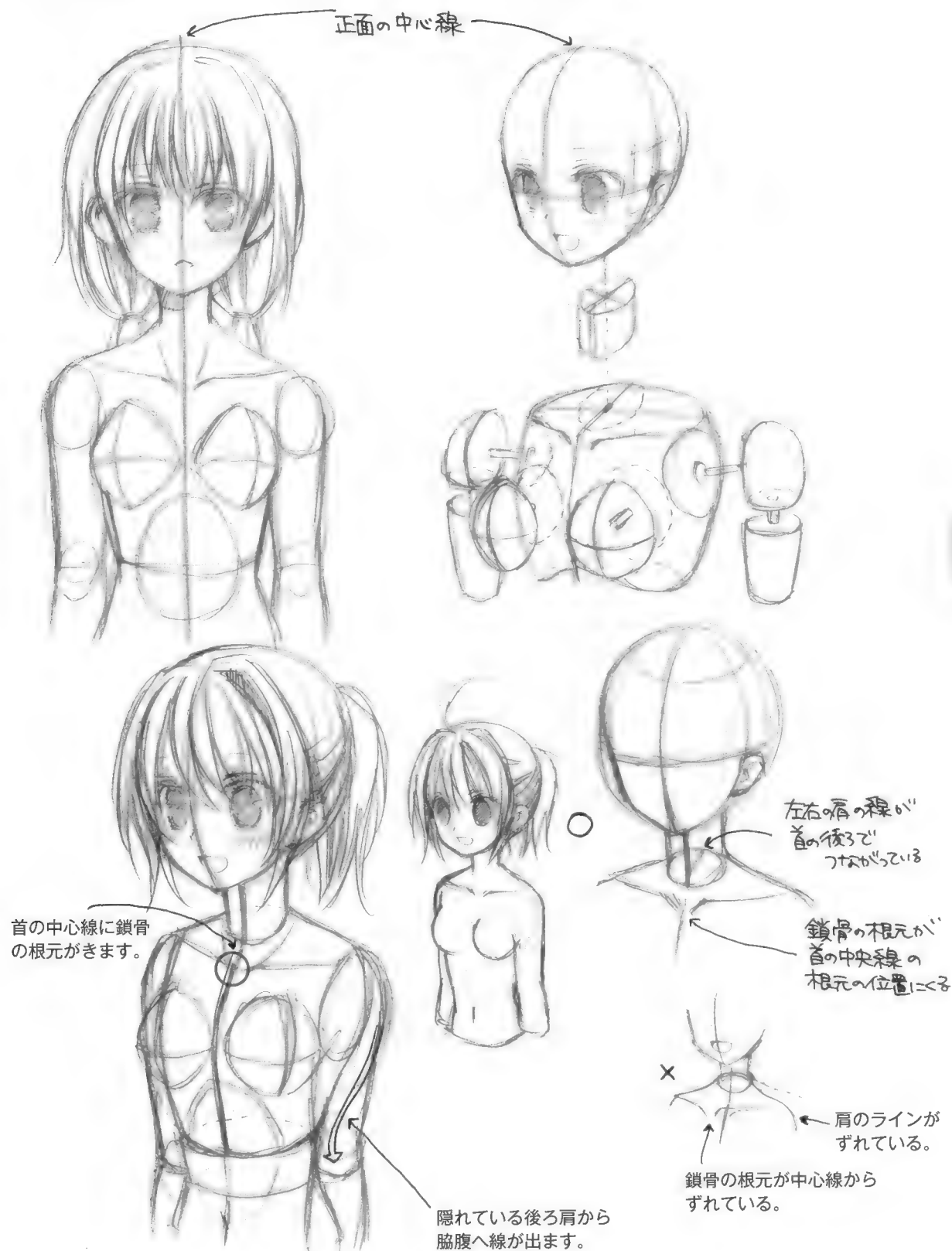
下に広がったり、狭まったりはしません。

首が太いとごつくなってしまうので、細めに描きます。

たまに、首の位置がずれているイラストを見かけることがありますが、頭の中心軸と首の中心軸を一致させれば、ずれた絵にはなりません。

頭の中心軸と首の中心軸がずれています。

頭の中心軸と首の中心軸が一致しています。

正中線による左右バランス

正面を向いているときに、体の表面の真ん中を通る中心線のことを正中線と言います。正中線を挟んで左右の形は対称なので、パースの変化による奥行き表現の確認がしやすくなります。

アオリとフカンのバランス

アオリとフカンを使うことで、縦方向にパースがつき、ダイナミックな体のバランスが生まれます。
丸みを捉える曲線がアオリとフカンでは逆向きになるので要注意です。

アオリ

萌え ポイント

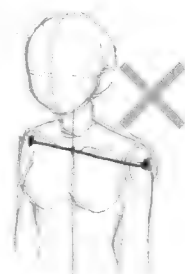
鎖骨の根元と乳首を結ぶ三角形が「正三角形」になると、ほどよいプロポーションになります。

直方体の組み合わせで考えると、イメージがつかみやすいです。

フカン

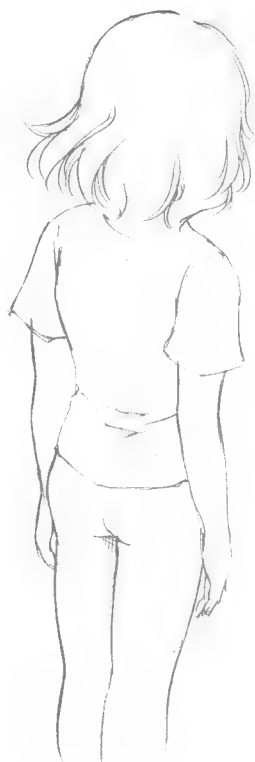
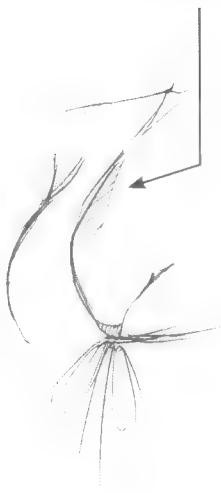
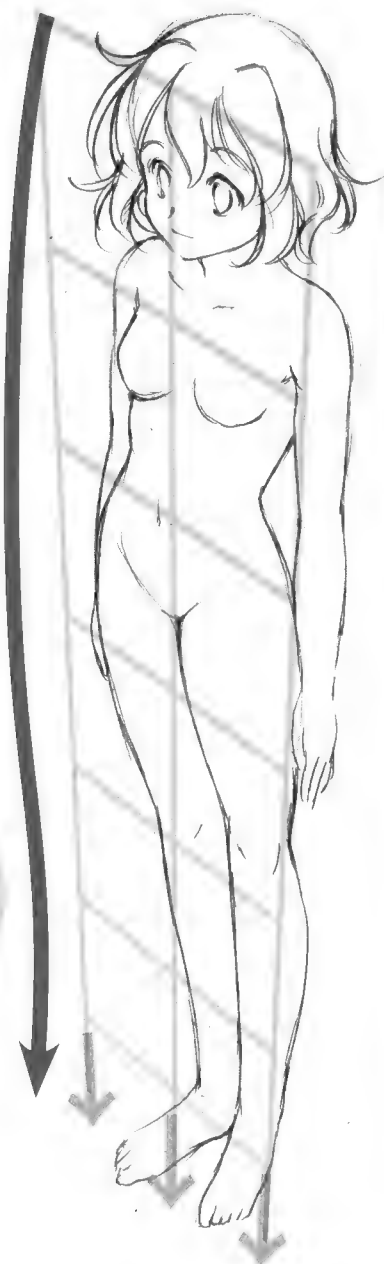
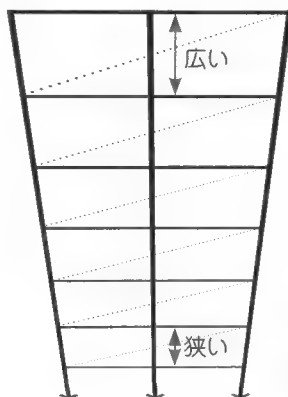
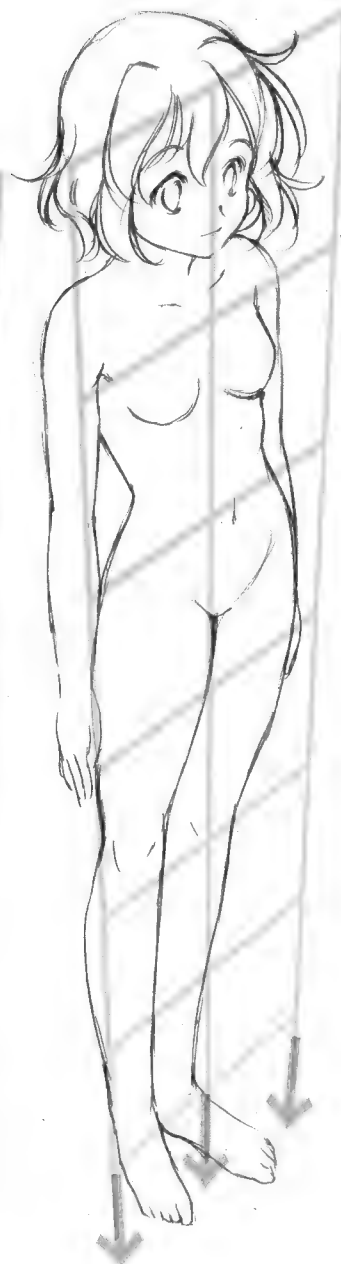
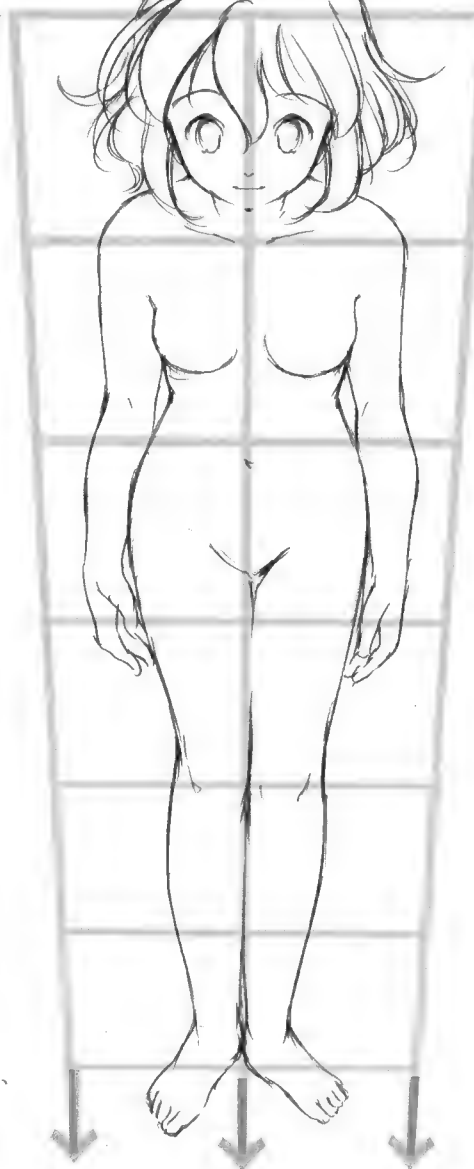
人物のパースは控えめに！

この程度のパースなら、体の中心軸から左右の肩の幅はほぼ同じに見えます。

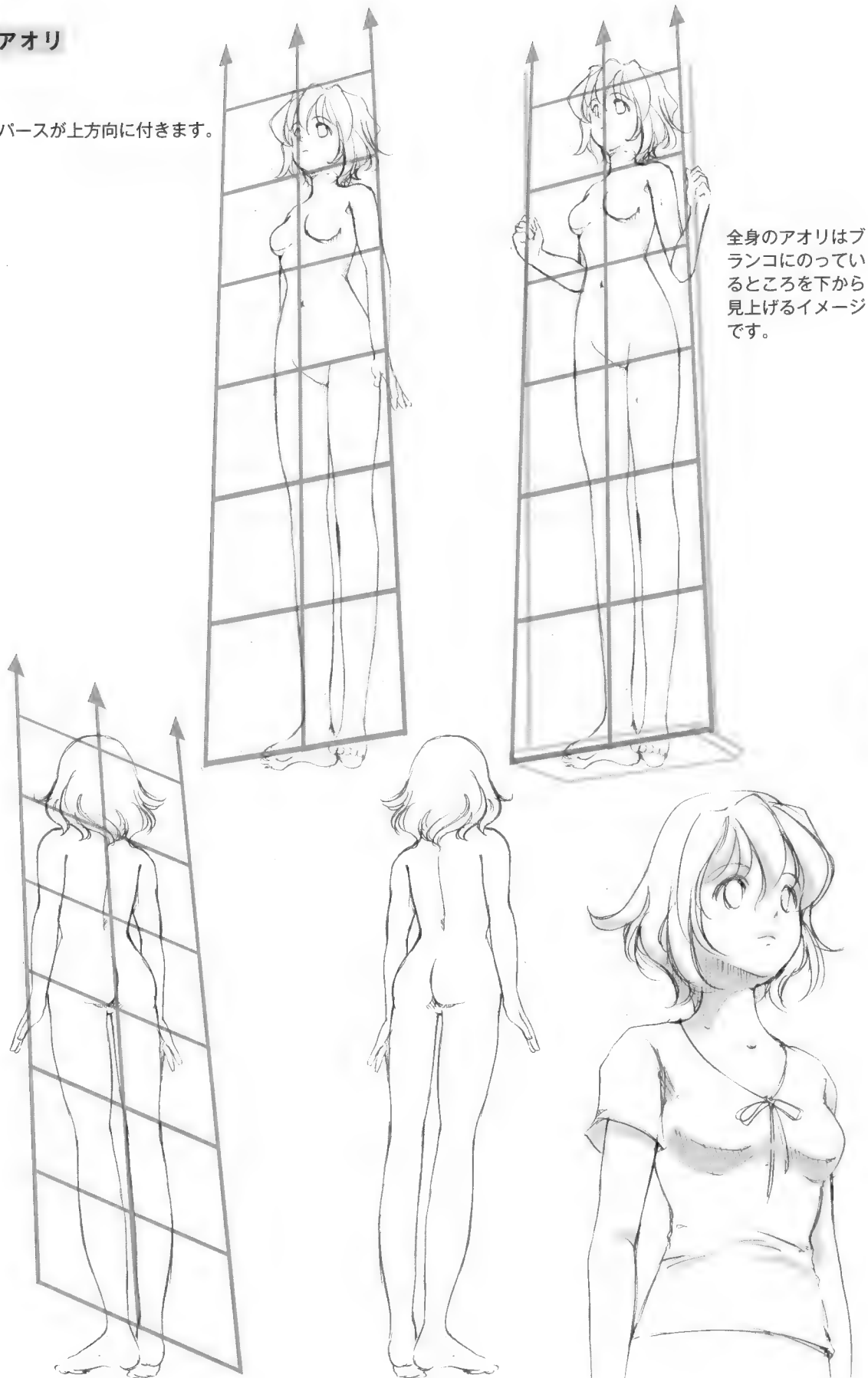
奥の肩の幅はやや狭く見えます。

中心軸から左右の肩の幅が、極端に違うように見える。

フカン

フカンのアングルは胸の谷間が見えやすいので、セクシーさを強調する演出ができます。

服の影を体の立体に合わせてつけるとセクシーさが出ます。

S字ラインをしっかりと。
棒立ちにならないように。
広い
狭い
下方向にパースが付くので、下に向かうほど間隔が狭まってきます。

アオリ

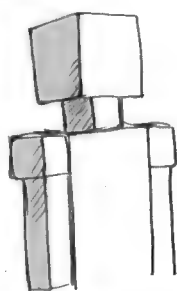
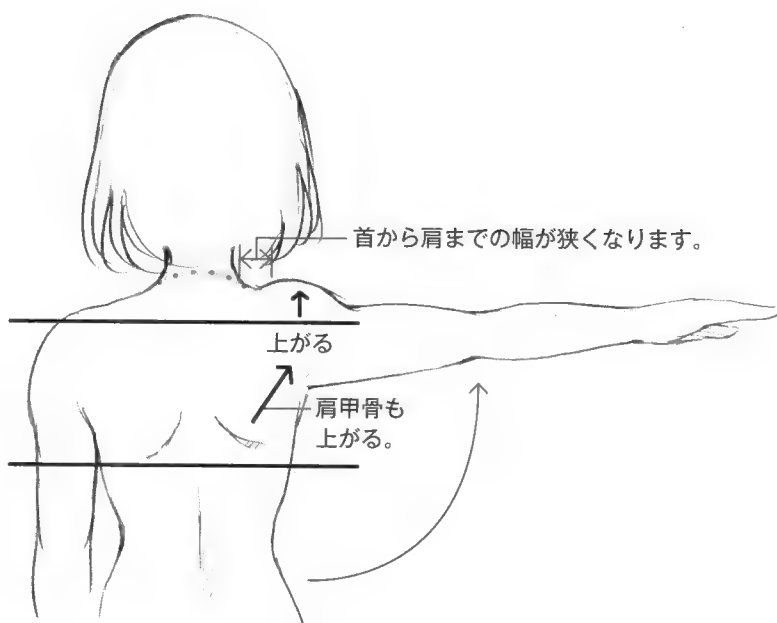
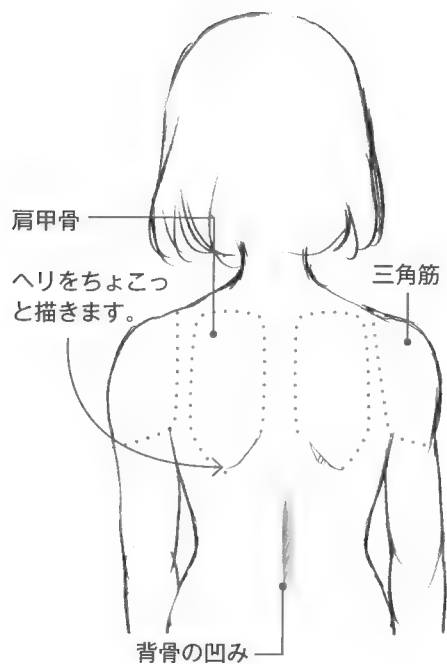
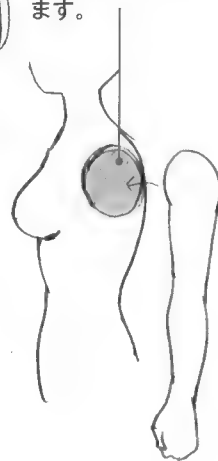
パースが上方向に付きます。

全身のアオリはブランコにのっているところを下から見上げるイメージです。

カバーラフは
フカンのバランス

フカンを使うと、全身を描いても頭部を大きくすることができ、
顔の細部まで表情豊かに描くことができます。

肩、腕、手の描き方

肩

肩、腕、手は、合わせて上肢と呼ばれ、一体化した動きをします。特にボディーにつながる肩は重要です。

肩甲骨
ヘリをちょこっと描きます。
三角筋
背骨の凹み
首から肩までの幅が狭くなります。
上がる
肩甲骨も上がる。
直方体で考えるとイメージがつかみやすいです。
腕が接続する部分のスペースをとります。
肩甲骨の下側は下乳の高さです。
隠れている部分にも注意しましょう。
背骨の凹み線のこのへんにタッチを付けて線を太めにします。
背骨の凹みの線はウエストあたりでスッと細くして消えるようにします。
首から背中へのラインは、背骨に沿っているので、ストンと落ちる感じになります。
首の付け根からボコッとふくらんで、背中のラインが流れることはありません。

腕

腕は前後左右に上げたり、曲げたり、ひねったり、とても自由に動かすことができます。

腕は筒状の形のものだと考えましょう。

関節

腕の切断面のアタリを入れると立体感が出て、太さのイメージがわかりやすくなります。

凹

凸

凹

ひじはウエストの位置

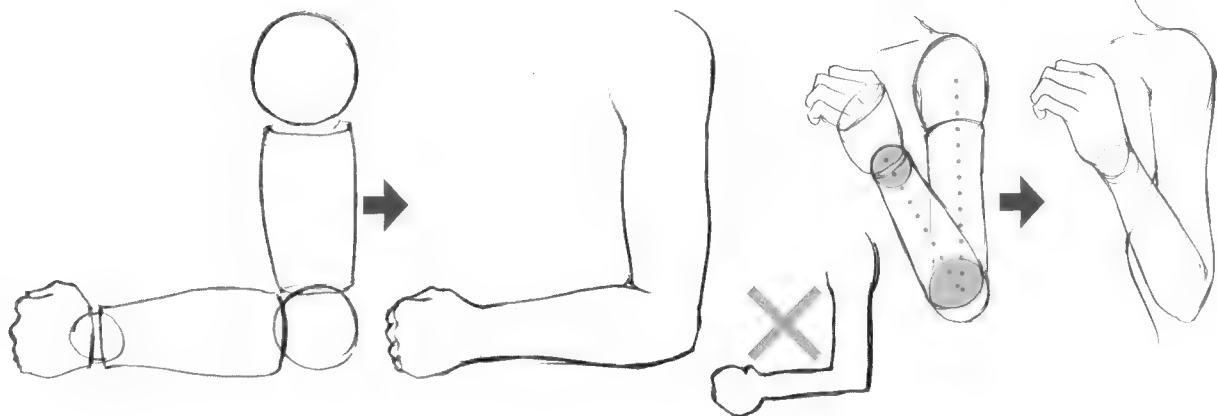
凸

この位置の幅を広げて、ふくらみを付けます。

関節の部分では凹み、腕自体の外側はふくらんでいます。曲線の凸凹のメリハリを付けると女の子らしくなります。

凹

手首は股の位置

手首は細くします。

萌えキャラクターの場合は、筋肉を意識しすぎるとマッチョになってしまうので、体は細身に、線を少なめに柔らかい曲線で描きましょう。

手

手は顔の次に表情の多い部位です。

開いた手

出っ張り

出っ張り

中指は腕の中心軸上を通ります。

出っ張り少し描く。

手首の断面は楕円形なので、横から見ると細くなります。

ここから曲がります。

1/2

1/2

開いた指が手首の付け根中心に集まるように描きます。

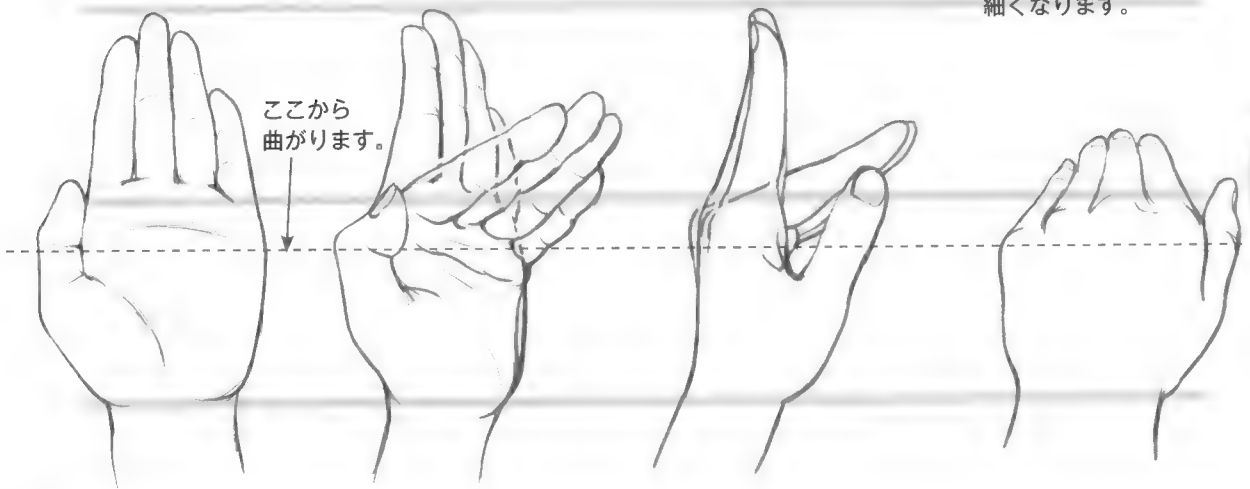
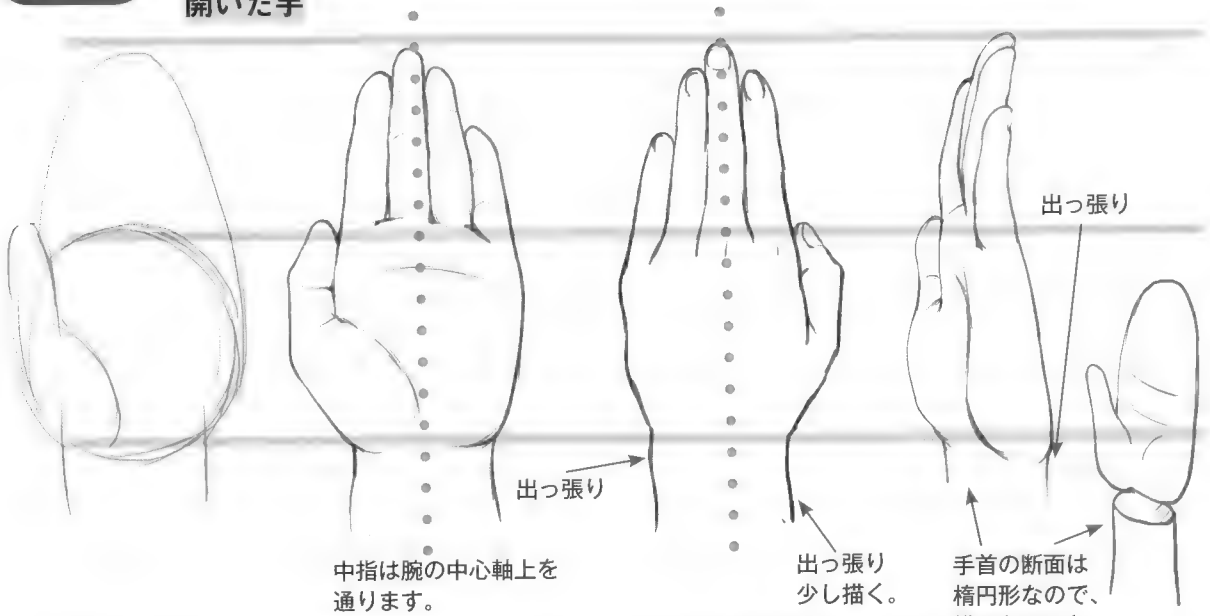
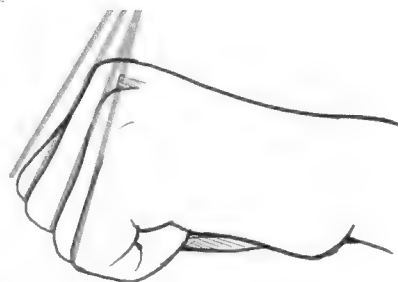
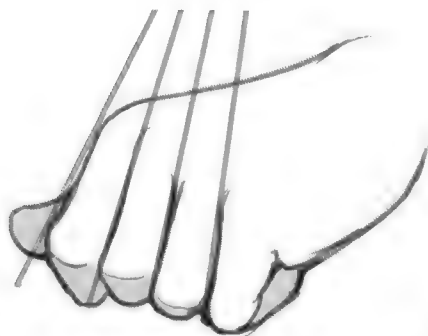
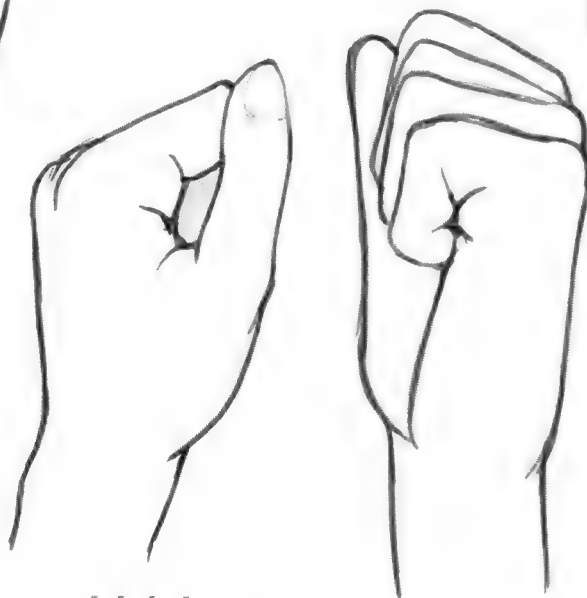
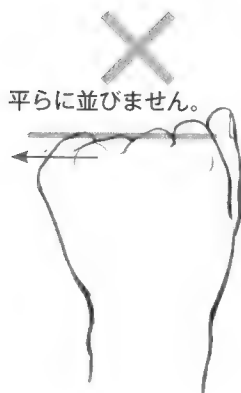
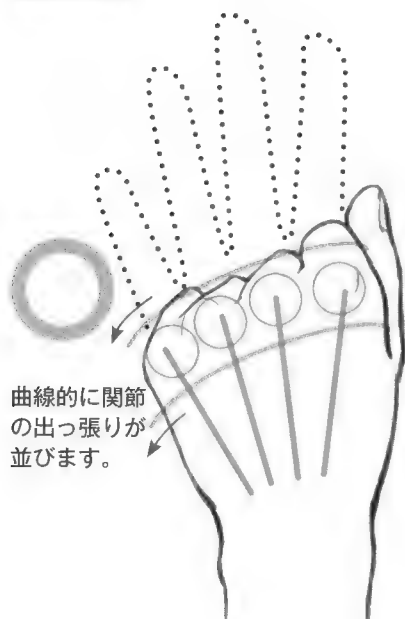
傾けた場合も、手首の中心から中指に中心軸が通るようにします。

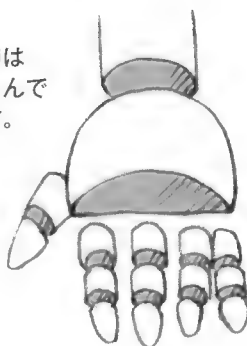
握った手

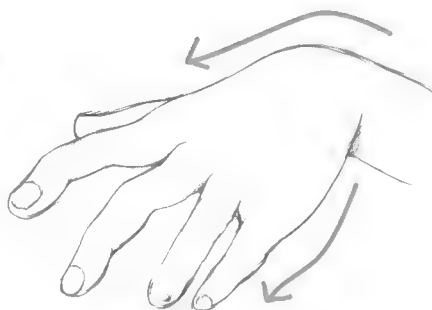
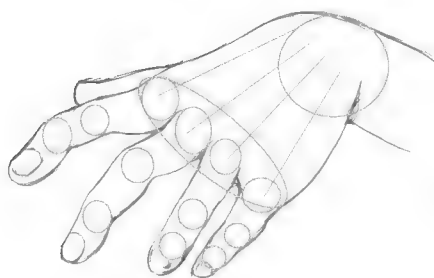
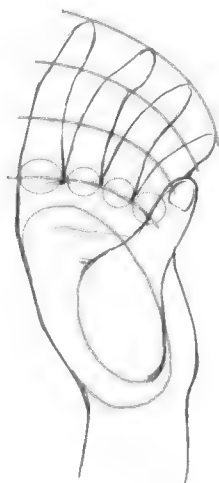
平らに並びません。

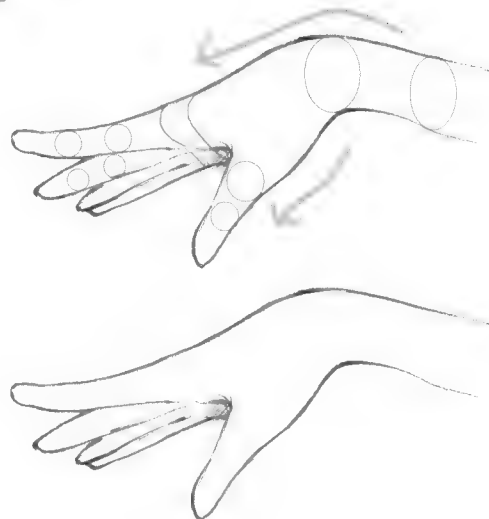
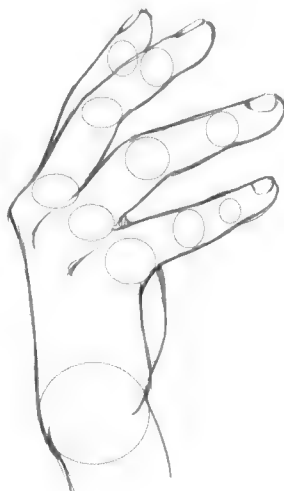
指は内側に向きます。

曲線的に関節の出っ張りが並びます。

人差し指と中指が前に出ます。

さまざまな角度の手

手の甲はふくらんでいます。

爪は縦長の四角形で描き、先を少しとがらせます。

爪の根元を描かない、簡略化した描き方もあります。

指と指先は細く、指先に緊張感を持たせ、しなやかな曲線を意識して描きます。

肩、腕、手をポイントにした萌えポーズ

指は軽くにぎるようにすると、女の子らしい手の表情が出ます。

人差し指を立てた手のポーズ。すました顔とセットで描くと効果が倍増です。

?
人差し指を立てた手の形
を応用すると、携帯を持
つシーンが描けます。
この３本指の第一関節で
引っかけるようにします。
第一関節で
引っかける
感じです。
手の平にはくっ付けず、
すき間を作ります。
そうすると、
指先で軽く
持つ感じが
出て、女性
らしい仕草
が出ます。
ガッチリと握りません。
指先で軽く持つように。

足

足の構造

下肢と呼ばれ、立つ・座る・歩くポーズの要になります。

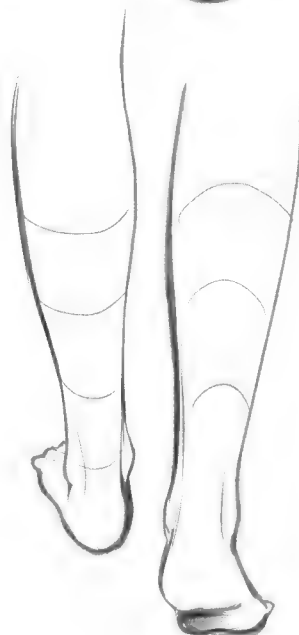
足の可動範囲

足の付け根と膝関節の見え方がどう変化するか注目しましょう。

下着の丸みで立体感を
出します。
すき間
横向き
リアルに描かなくても、
ポイントとしてちょこ
っとあればいいです。
ひざの裏には
足の上の筋肉
と下の筋肉の
橋渡しをする
筋があります。
尻肉が上が
ります。
曲げると折りジワが
できます。
ひざがここまで曲がると
筋が隠れます。
前に出す
後ろに出す

足の形
足首から先の表情をとらえましょう。
内側
外側
曲線
くるぶし
土踏まず
かかと
内
外
外側には土踏まずがないので、地面にペッタリと着きます。
足は三角形が基本です。
甲の厚み
くるぶしに向かいます。
親指は太く
1/4
つま先
立ちポーズのときはパースに沿って、かかとの位置を揃えます。
内股に立たせます 。
足の甲
裏

アキレス腱
足のこの部分が
地面に接します。
つま先立ち
かかとは円形で、立体感
があります。

靴や靴下

ローファー
主に女学生が履いている
ヒール(かかと)が低い
革靴です。
足が中にあること
を意識して描きま
しょう。
曲がる
表
裏

ミュール

女性用サンダル。きゃしゃな造りで飾りが多く、たいていの物はピンヒールです。

先端はとがっています。

花の飾りが付いているものもあります。

ヒールが高いので、つま先立ちのシルエットになります。

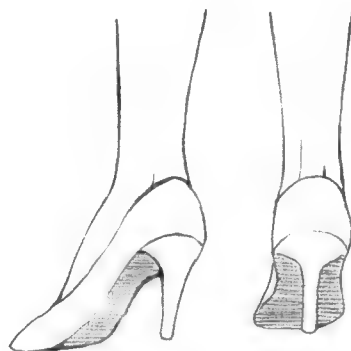
パンプス

つま先とかかとが覆われて、足の甲が露出しています。
ヒールは少し高めです。

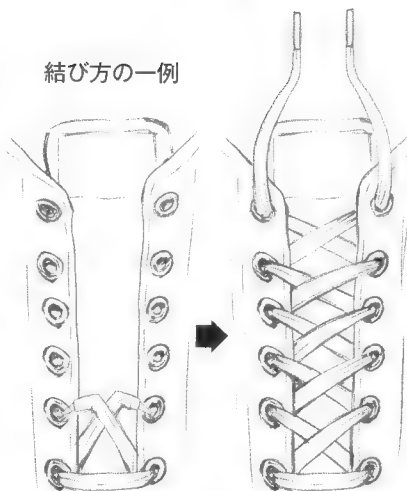
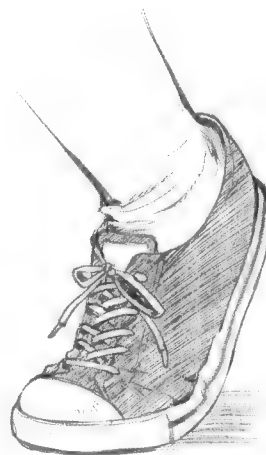
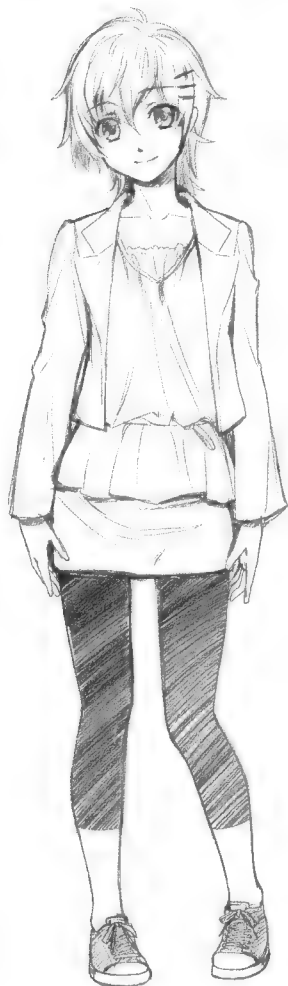
ハイヒール

パンプスのように甲が露出する靴で、ヒールが高い。だいたいの物がピンヒール(細いヒール)。

ハイヒールはつま先立ちになるので、足を長く、細く見せる効果が出ます。

かかとが上がります。

甲にベルトがついているものもあります。

上履き
校舎内を歩くとき履きます。つま先に色が付いているタイプで、3学年の場合は青、赤、緑などで色分けされています。
中学生
高校生
小学生

スニーカー

カジュアルなファッションに合わせると、
スポーティーな感じが出ます。

靴下

ロークルーソックス
一般的な長さの靴下です。

ハイソックス
（ニーソックス）
（ニーハイ）
ひざ下までの丈の靴下です。
白だけでなく黒や紺、さまざまな色があります。

ルーズソックス
90年代後半に流行しました。最近では少数派です。

たるみはボテッとしないように。

足首にたるみの束が集まるようにします。

ぴったり

たるみ

「Z」形のシワを描くと、らしく見えます。

ローファーの上に軽く被ります。

オーバーニーソックス
（オーバーニー）
ひざ（ニー）より上（オーバー）の丈の靴下です。

このタイプの靴下を「ニーハイ（ソックス）」と呼ぶ人が多く、間違った呼び方が一般的になってしまいました。

ちょっと萌え
デフォルメキャラクターを描こう！

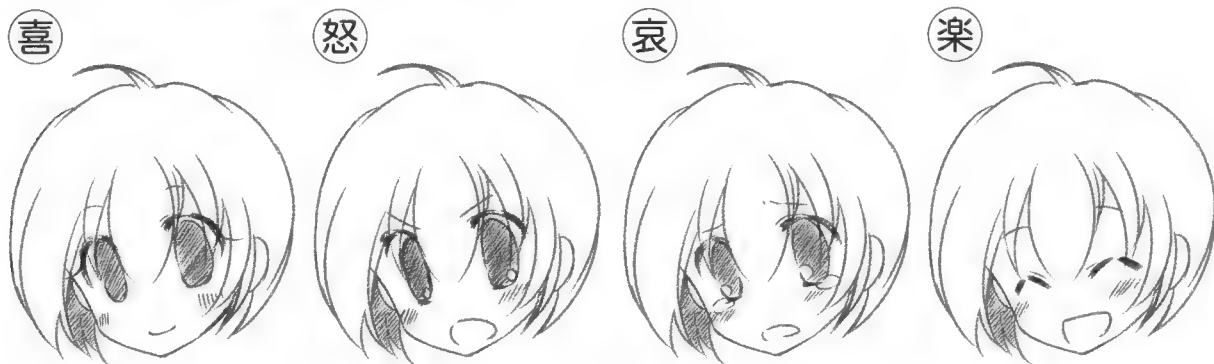
デフォルメとは、モチーフの形や特徴などを単純化や、誇張したりすることです。デフォルメキャラクターとは、ミニキャラとも呼ばれ、ギャグシーンや、イラストのカテゴリーの一種として、よく描かれています。特に萌えイラストにおいては、キャラクターの可愛らしさをさらに引き立てるために重要な役割を果たしています。
ここでは簡単ですが、デフォルメキャラクターの描き方について見ていきます。

デフォルメキャラクターの簡単な描き方としては、まず頭身を低くすることです。実際のキャラクターの頭身よりも頭身が低くなっていれば、それはデフォルメと言えます。実際には２～４頭身くらいが多いのではないでしょうか。

デフォルメキャラクターで一番大事な部分はもちろん顔です。そのため、顔の大きさや形は変わらなくても、頭身が低くなるにつれて、パーツの細部の描き込みや手足の長さは省略されていきます。顔は同じでも、頭身を変えるとまた違った印象になります。

2 頭身

2.5 頭身

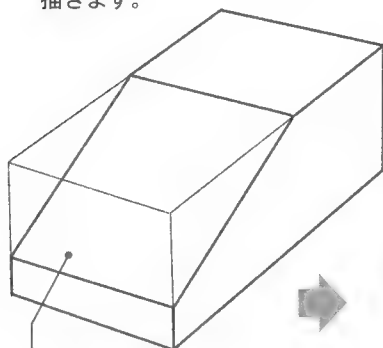
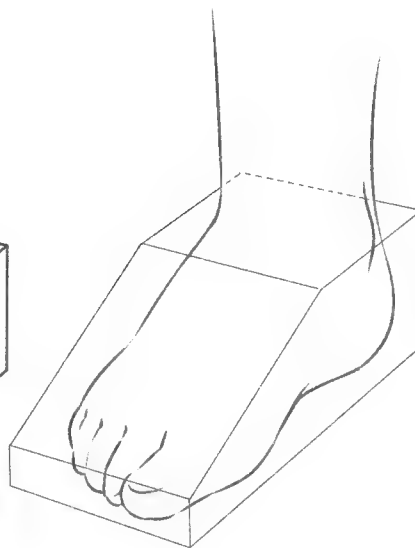
顔をデフォルメする場合、一番強調する部分は目です。輪郭は縦長の輪郭から、球に近くなっていきます。顎のシャープさや首の長さ、鼻などのパーツの凹凸もなくなっていき、目がどんどん強調されていきます。

デフォルメキャラクターで感情を表現する場合は、眉毛と目、口で表現します。デフォルメキャラクターの場合は、怒っても泣いても可愛らしさがあります。

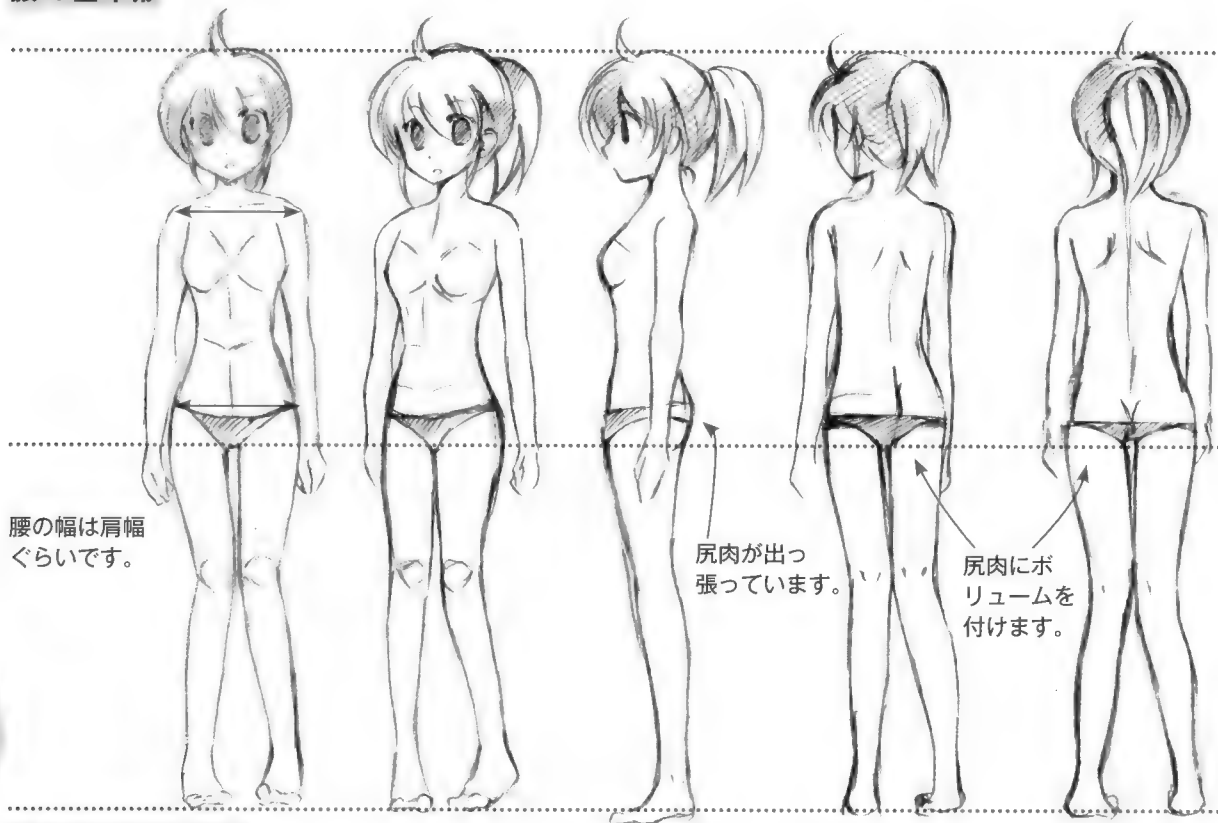
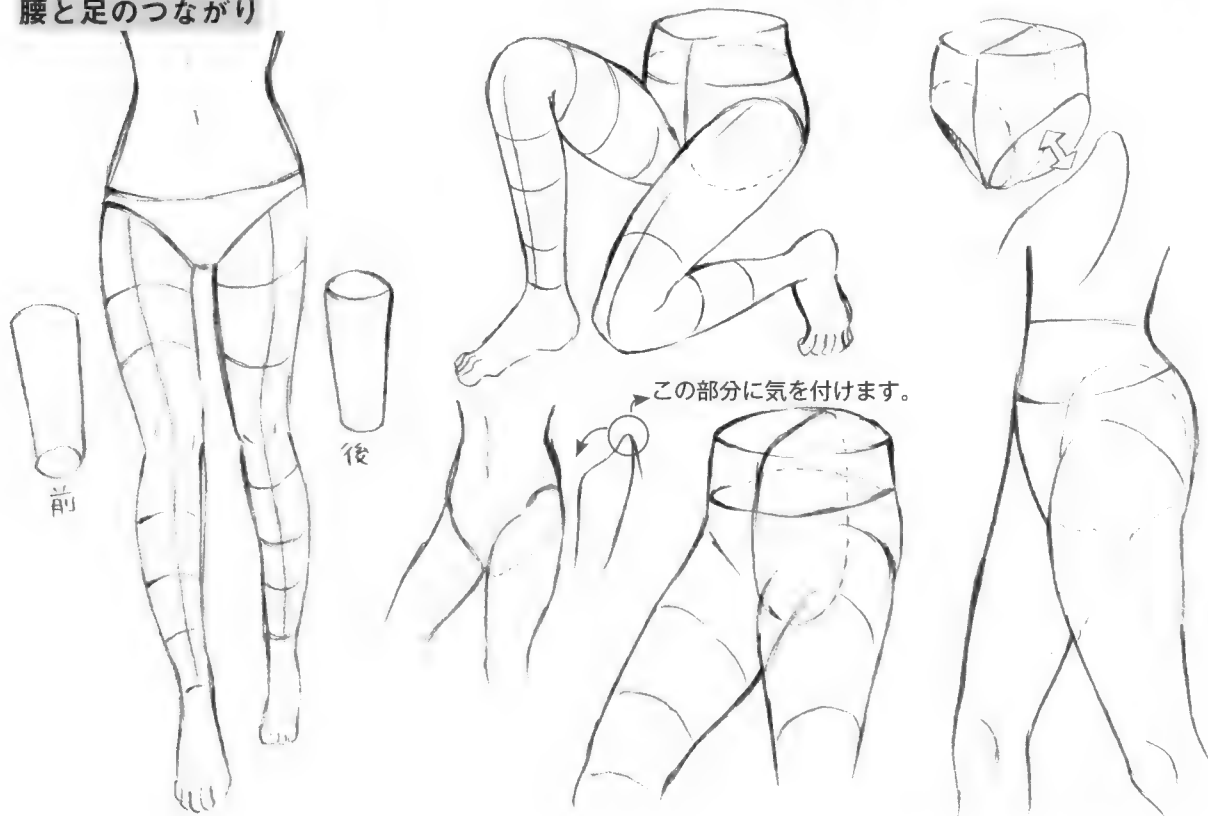
また、萌えキャラクターのデフォルメの場合は、丸っこさやぷにぷに感などが特に重要です。柔らかそうなほっぺたや、ふわふわの髪など、デフォルメキャラクター化しても、デフォルメする前と変わらない要素です。

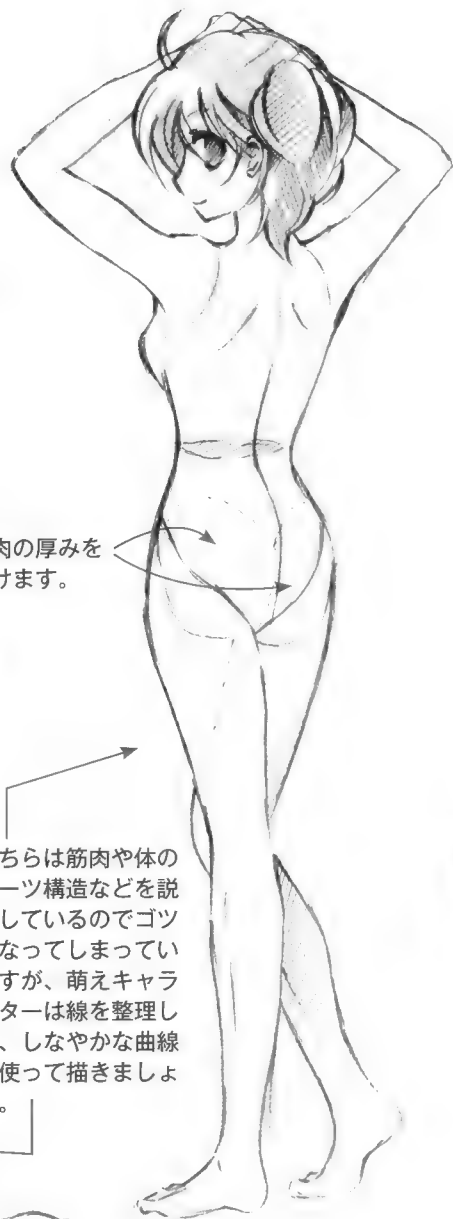
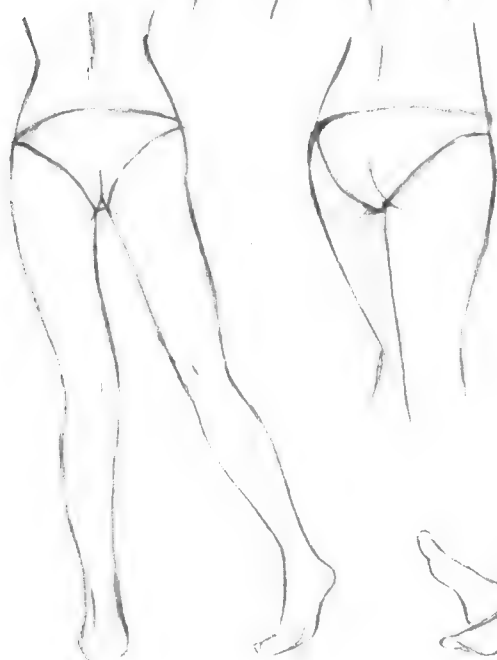
頭身が低いキャラは、手足もデフォルメが必要

スーパーデフォルメされた子供っぽい萌えキャラクターの手足です。

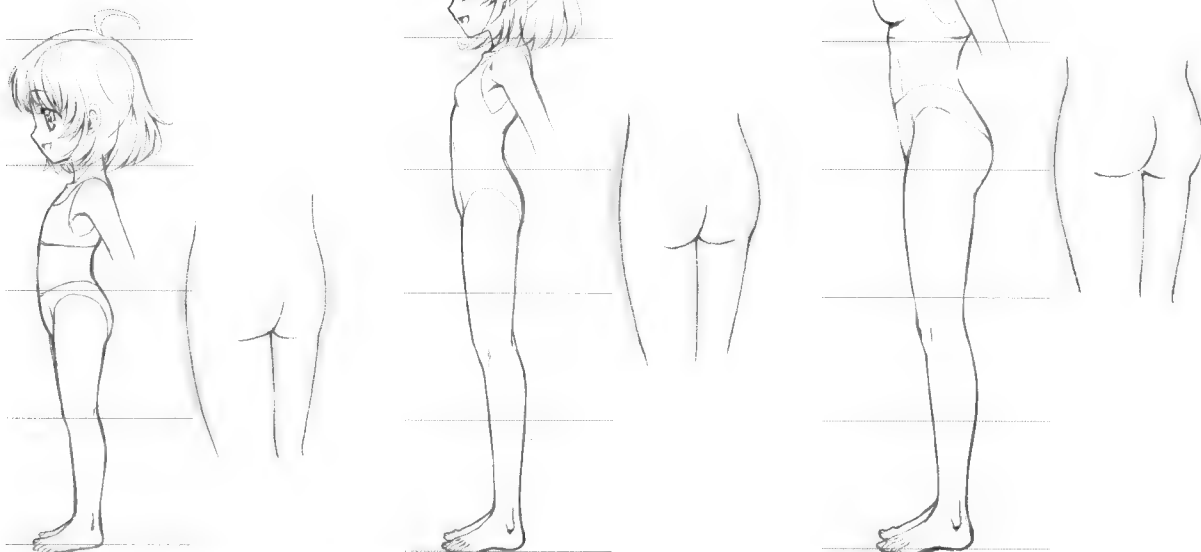
デフォルメ・手

デフォルメ・足

直方体で足の形の基本形を
描きます。
甲の部分を斜めに
削って作ります。
親指をポコッと出し、
残り４本指は簡略化
した描き方です。
全部の指を描く場合も、なめら
かな曲線で表します。
靴を大きめにして可愛
らしさを出す方法もあ
ります。
スーパーデフォルメキャラは
足を小さめに描くと可愛らし
さが出ます。

腰

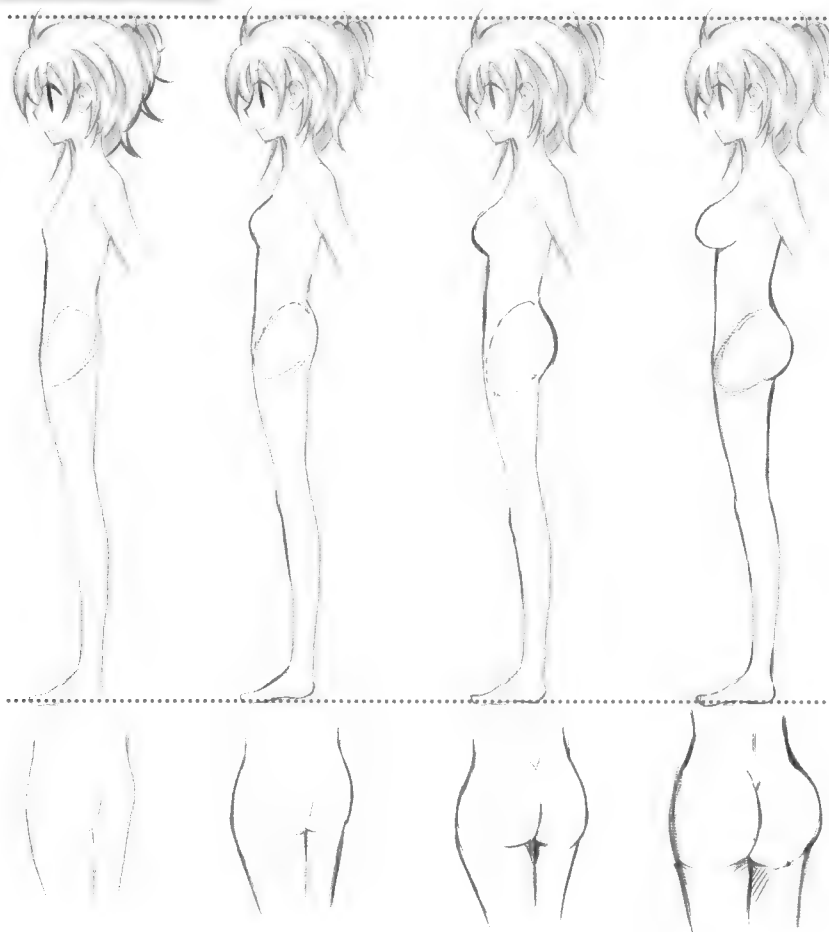
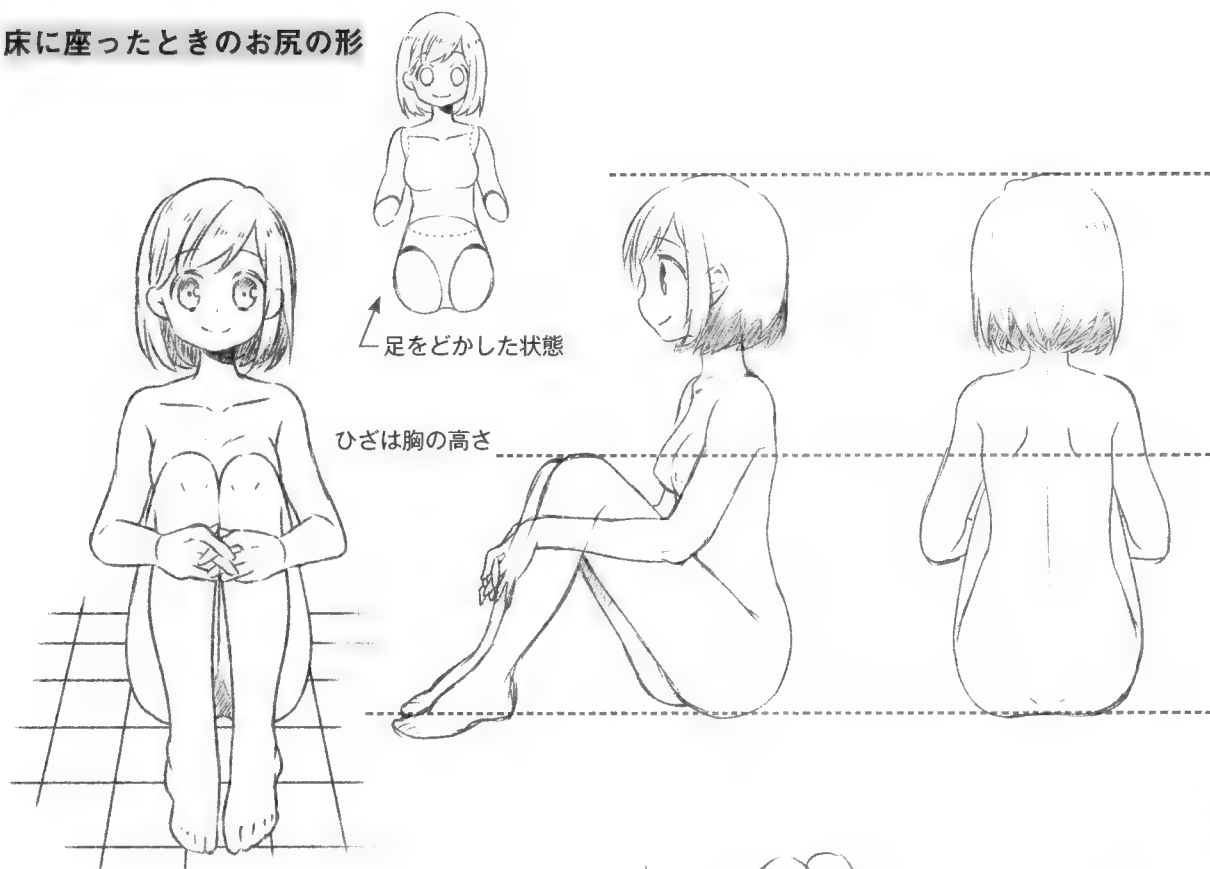
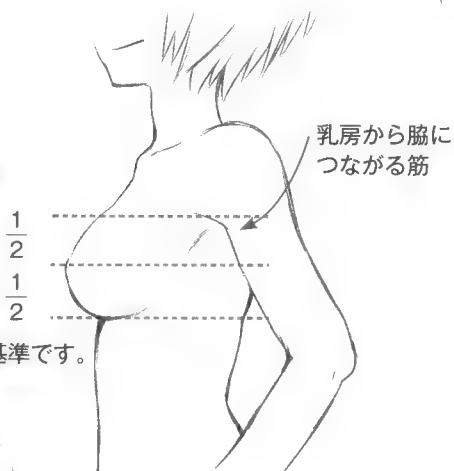
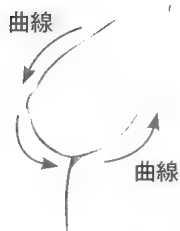
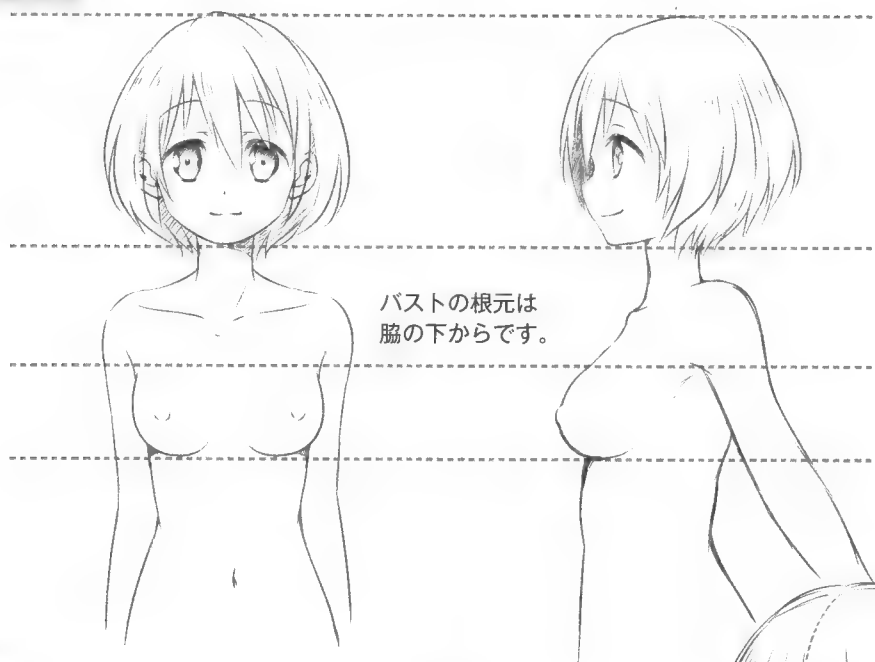
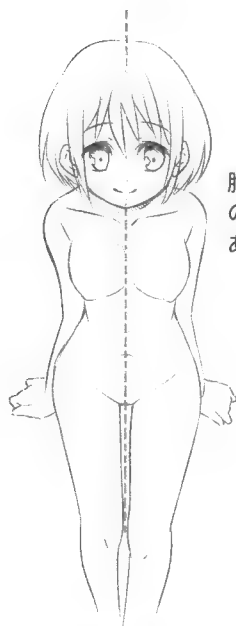
腰の基本形
腰の幅は肩幅
ぐらいです。
尻肉が出っ
張っています。
尻肉にボ
リュームを
付けます。
腰と足のつながり
前
後
この部分に気を付けます。

腰とお尻の立体感

腰の脇は、足のパーツがふくらみとなって付いています。
尻肉の厚みを付けます。
パンツの線の丸みを立体的に描くことで、お尻のボリュームが表現できます。
こちらは筋肉や体のパーツ構造などを説明しているのでゴツくなってしまっていますが、萌えキャラクターは線を整理して、しなやかな曲線を使って描きましょう。

お尻と体のバランス

体のボリュームが増えると、お尻も大きくなります。

頭身の差による形の変化

スタイルの差による形の変化

床に座ったときのお尻の形

胸

胸の基本形

バストの根元は
脇の下からです。
曲線
曲線
乳房から脇に
つながる筋
1/2
1/2
乳首は乳房の 1/2の位置が基準です。
正中線
乳首は外側に
向きます。

胸の谷間は体
の中心線上に
あります。

下から見上げると
乳首は上のほうに
向きます。

正中線

乳房頂点の乳首の高
さを結ぶ線は鎖骨と
平行です。

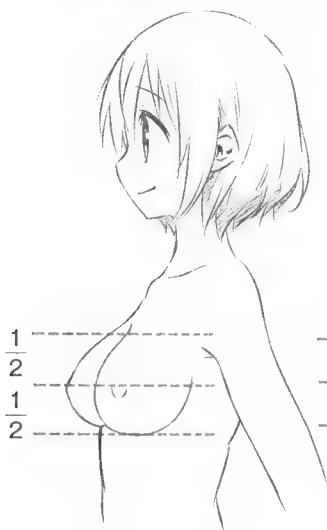
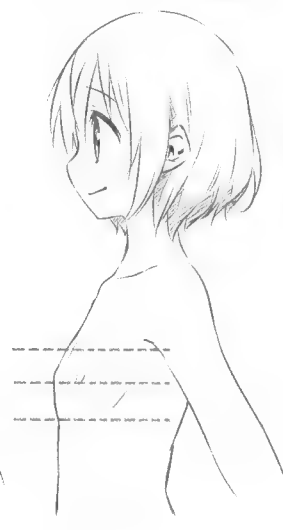
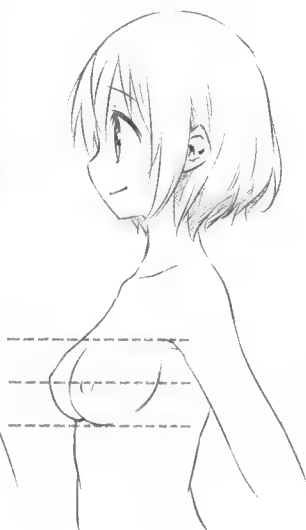
正中線は乳房の
谷間を通ります。

上から見る

下から見る

巨乳 ←→ 貧乳

1/2

1/2

ブラジャーの構造

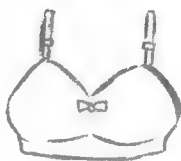
基本形
アジャスター
ここで長さ調整をします。
ストラップ（肩ひも）
胸の丸みに沿ったワイヤーがあります。
カップ
乳房を収めます。
フチに細かいフリル（フリル無しも有り）
サイドベルト
肉の食い込みをつけると、女の子の体の柔らかさが出ます。
ホック
引っかけて留めます。
装飾が施されているタイプもあります。
ブラジャーをつける、外すという行為は女の子特有のものなので、これが丁寧に描ければ萌えポイントになります。

ちょっと萌え
下着を描こう！

女の子にとっては下着もファッションのひとつです。色や柄、形などもさまざまなので、キャラクターに合った、可愛い下着を描きましょう。

下着の色によるイメージの違い（あくまで一例です）

白…………清楚、さわやか、純粋
黒…………エロチック、大人っぽい、妖しい魅力
赤…………派手、アクティブ、女らしい
ピンク……可愛らしい、女の子っぽい
水色………さわやか、清涼感、若い

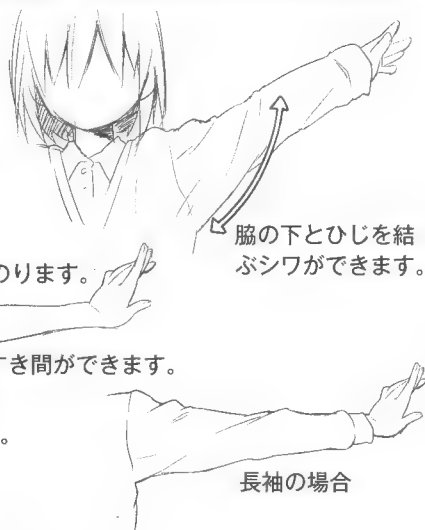
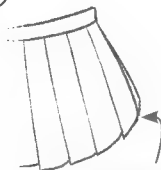
大体同じ柄でセットで売られています。

横から見るとこんな形になっています。

最近のブラは裏に切り込みが付き、パッドが付いているものも多いです。これで胸を大きく見せたりしています（笑）。

また、柄もレース、水玉、縞々、無地など、いろいろあります。リボンが小さくついているものもあります。パンティの場合、小さい女の子はバックプリントのパンティをはいていたりもします。
また、ノーブラ、ノーパンの女の子も萌えの世界では、いたって普通（？）です。ぴっちりとした服を着ているときにスカートやズボンにパンツラインが浮き出てなかったり、肩の露出の大きな服を着ていてブラジャーのストラップが肩にかかっていない場合は、ノーパン、ノーブラの可能性大です。完全に見せるのではなく、想像をかきたてるように描くのが萌えにつながります。

衣服のシワの描き方

薄手の服

ゆったりしたＴシャツ

Yシャツ
（ブラウス）
男と女では服の前合
わせが逆になります。
女
男
ひじの内側に折れ
ジワを描きます。
ひじを支点にして手首
方向にシワが入ります。
胸のシワの付け具合
でボリューム感が出
て、美しいシルエッ
トを作ることができ
ます。
腕が上がるとそれ
につられて、脇腹
に引っ張られジワ
ができます。
ひじの部分に折れ
ジワを入れます。
スカートの中には腰
が入っていることを
意識します。
プリーツスカート
折れ目が入って
います。
スカートの影を太ももに
描くことによって、太も
もの立体感が出て、セク
シー度が上がります。
円柱を見てわかる
ように、両端にい
くほどプリーツの
幅が狭くなります。
服の前合わせ部分は、ほぼ正中線です。
胸の部分の凹凸を意識して描きましょ
う。
ひねりのシワ
脇の下や胸で引っ張
りジワができます。
スカートにもひねり
が入ります。
中心線を基準に、
プリーツのひねり
を入れます。

厚手の服
セーター
肩の縫い目（袖付け部分）は肩の頂点よりも下にあります。
布地が厚いので、シワも厚みがあるように。
編み物は厚くて柔らかいので、体の上からゆったりとのせた感じに描きます。
ボックススカート
折り込みが入っています。
裸の体のラインより、外側に服の輪郭を描きます。裸のラインに近ければ「ぴっちり」、余裕を持たせれば「ゆったり」になります。
コート
袖口と手首がくっ付きます。
シワは布地の厚みがあるように描きます。
袖口の外側はすき間ができます。
薄手の布地のときより、シワは少なめに描きます。
体に対してコートの厚みはこのくらいです。
力のかかる方向
胸は出っ張りがある程度に。布地が厚いので細かいシワが入りません。
114

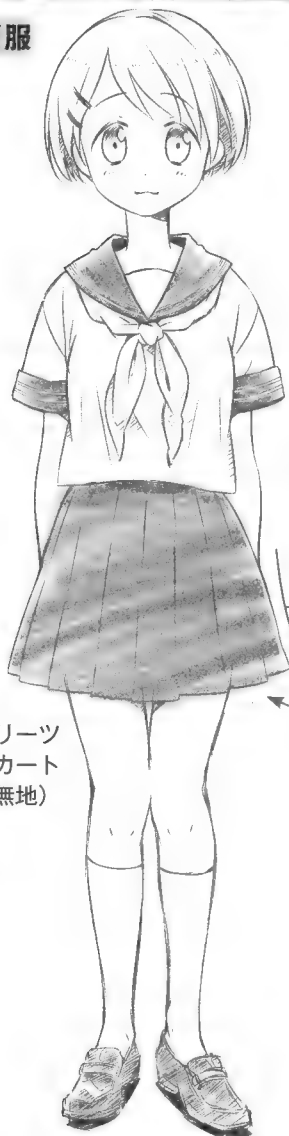
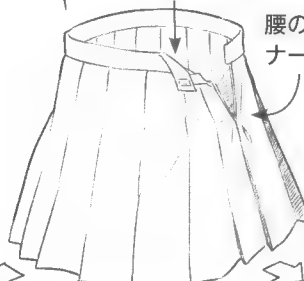
ジャケット
腕を上げたときに
できる肩のシワ。
ジャケットの場合は、
肩の部分が硬く、肩
パッドが入っている
場合もあるので、肩
が盛り上がります。
ボタンを締めた
シワを入れるこ
とで、ピッチリ
ときゅうくつな
感じを出します。
ジャバラのような
シワができます。
硬く、厚みのあるシワができます。
段差を作ります。
腕を前後に出したときの肩のシワ
前にシワが
できます。
後ろにシワができます。
前へ
後ろへ
引っ張りジワ

ぴっちり
フィットしたシャツ
胸の頂点を橋渡しするようにシワができます。
脇の下に強調ジワ
胸が強調されます。
アンダーバストに強調ジワ
ウエストにも強調ジワ
脇から首に向かって強調ジワが入ります。
服の輪郭はボディラインとほぼ一緒です。
胸を包むように、シワは脇の下に向かいます。
ミニスカート
腰の部分は体のラインにぴったりと沿っています。
腰の出っ張りの頂点より下は、裾が広がります。
タイトスカート
ひざ丈のぴっちりしたスカート
お尻のカゲを入れて立体感を出します。
前
後ろ

ふんわり・ダボダボ

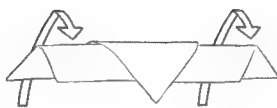
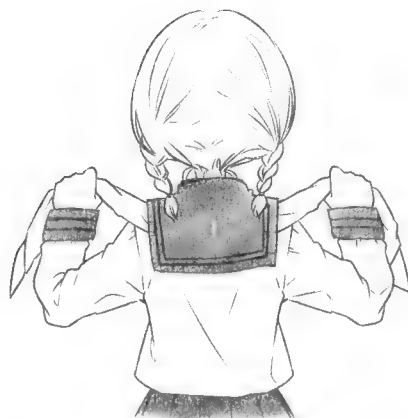
薄手の軽い服は、服の輪郭線を人物の肌部分の輪郭線よりも細く描くと、ふんわりと軽い感じになります。

萌えポイント

- ダボダボの服を着せると、キャラクターの幼さが表現され、萌えポイントになります。
- 服をふんわり描くと、動きが出ます。
- 下着、肌着を丁寧に描くと、女の子らしい可愛らしさとセクシーさが出ます。女の子の服は装飾的なものが多いので、これが具体的に描けると、イラストの萌え度がアップします。

制服【セーラー服】
夏服
冬服
左の脇腹にファスナーがあり、脱ぐときに開きます。
スカートは裾が軽く広がります。
プリーツスカート（無地）
スカート丈は一般的にはひざ上あたりですが、萌えキャラならミニでもいいでしょう。
襟元にはフックがあります。これを引っかけて襟元を締めます。
金具でウエストを締めます。
腰の左側にファスナーがあります。
萌えポイント
腕を上げると、上着が引っ張られ、脇腹がのぞきます。下にキャミソールやタンクトップを着ている場合は肌は見えませんが、このちらりと見えるあたりが萌えですね。

スカーフの結び方

❶三角形のスカーフを用意します。

❷2、3回巻いて筒状にします。

❸背中の襟の中にスカーフを通します。

❹スカーフを体の前に出して左右の長さを揃えます。

❺スカーフ①の端を左側のスカーフ②の外側から中に入れて、また外に出します。

❻スカーフ①を垂直に垂らします。スカーフ②は輪っかを作ります。

❼スカーフ①をスカーフ②の輪っかの中に入れて、外に出します。

❽スカーフの先を持ち、左右に引っ張ります。引っ張ると結び目ができます。

制服【ブレザー】
ブレザーの襟からYシャツの襟が見えるように描きます。
×
○
Yシャツの襟が埋もれている。
ブレザーの襟より約1センチ上にYシャツの襟がある。
夏服
冬服
上着を脱いだスタイル。Yシャツの上にベストを着用しています。
カーディガンを着る場合もあります。
ミニのプリーツスカート（チェック柄）
プリーツ（折り目）の入り方
ブレザーは布地が厚いので、肩の部分が盛り上がります。
ダブルのブレザーもあります。

第3章
オリジナルキャラクターを作ろう

「キャラクター」は、大きく分けて、外見と性格によって作られます。

外　見（代表的なもの）

- 顔の輪郭
- 目の大きさ、形
- 身長、体重、体型
- 髪型、髪飾り、髪の色
- 服装

性　格（代表的なもの）

- 優しい、穏やか、怖い、ひ弱
- 元気、静か、子供っぽい、大人っぽい
- ツンデレ、デレデレ、
- 意外性（怒ると怖い、火事場の馬鹿力、雷に弱い等）

自分の好みの外見や性格を組み合わせて、魅力的なオリジナルキャラクターを作ってみましょう。また、萌えキャラクターを作りたいときは、萌え属性を入れ込むことも大事になっています（萌え属性とは本書の場合、そのキャラをひと言で表したときに一番萌える性格・外見などのポイントを指します）。
次のページからは、それぞれ異なる５つの「萌え属性」から作った、５タイプのキャラクターを紹介します。

オリジナルキャラクター例①　凛（りん）

属性……ツンデレ

ハキハキと明るく元気な高校２年生。
好奇心旺盛で、やっかいごとに積極的に首をつっ込みたがる。しかし、余計にひっかきまわすだけで、事態は解決するどころか悪化することのほうが多い。
しかし正義心は人一倍。加えて重度の世話焼き気質だが、素直じゃないので、他人に対しては思っていることと反対のことばかり言ってしまう。たまに１人反省会をしている。

設定初期ラフ

キャラクターを作るときは、まずシチュエーションやエピソードを妄想してみると、キャラクターへの愛も強くなります。１人を設定すると、その対となるキャラクターもでき、その相互関係による萌えも生まれます。総花的で紋切型ではありますが、５人の古典的なキャラクターの作例を挙げておきます。
萌えの定番キャラといえばツンデレですが、例えば、彼女はどういったときに「デレ」を発動するか、などを妄想するのはとても楽しいです。また、強気な女の子はプライドが高いので、できるだけ自分の弱みとか嫌いなこととかを隠そうとしますよね。本当は雷が嫌いなのに、ばれたくないから、ギリギリまで我慢したり。雨が強くなってきて「雷が鳴るかも……」と焦ってても、口に出せないからじっと耐えます。小さい雷が鳴って「ビクッ」と体が強張るのに、まだ強気なフリをしてたりすると、見てる側もだんだんほほえましくなってくるという感じです。結局最後には耐えきれずに泣いちゃったり、友達や男の子に抱きついちゃったり……そういう妄想をしてると、このキャラクターは、こんな性格なんだな、と具体的に決まっていきます。

オリジナルキャラクターを作るうえで一番大切なことは、キャラクターへの愛だと思います。キャラクターに思い入れを持って描いてみるのが、一番の上達になるのではないでしょうか。

私服はフェミニン系をよく着る。
女の子らしい服装が好き。パンツよりもスカートやワンピースをよく着ている。オシャレで、外出時はコーディネートにも気を使っている。

オリジナルキャラクター例② 真奈美（まなみ）

属性……ドジっ娘

いつもほわほわしている天然おっとりちゃん。
しゃべり方もゆっくりで、そのスローペースは誰にも崩せない。
雰囲気から醸し出されるマイナスイオンは、周囲にとっては癒しになる。
しかしたまに毒を吐いている。が、本人に悪意があるのかどうかはわからない。
作例中の５人の中では一番年齢が上なので、お姉さん的なポジションにいる。

設定初期ラフ

萌えキャラクター・D（ドジッ娘）

髪型：ロングヘアー

髪の多さが重しとなって、
動作を鈍らせている感じ
を出せる。

性格、おっとり。
動作がワンポイント
ズレていて、何かし
らミスを犯す。
ヘタレ（笑）。

何もない所なのに
よく転ぶ。

ドジっ娘は、ドジの度合いによってキャラクターが変わってくると思います。よく転ぶとか、よく物を忘れるとか、とんちんかんなことを言ったりとか……。コミカルなキャラクターを作る場合は、ドジっ娘のボケ具合によってギャグになったりするので、好みでドジ具合を決めるといいと思います。
また、ドジっ娘にはふんわりした髪が似合うイメージがあります。ふんわりウェーブの髪がおっとり具合を表していたり、女の子らしさを増長させています。柔らかそうな髪質は、可愛らしさにも一役買います。

逆に、さらさらの髪型や硬めの髪質の場合は、まっすぐ正直な性格を表したり、気が強そうなイメージがあります。また、男勝りで勝気な女の子は長い髪がわずらわしくてショートヘアだったり、女の子らしくなりたくて髪を伸ばしているキャラクターがいたりと、髪型と性格は、密接につながっていると思うので、キャラクターの性格を決めたら、髪型も自然と決まってくるのではないでしょうか。もちろん、自分の好みの髪型をキャラクターに反映させるのもアリです！

特技（？）はいつでもどこでも転ぶこと。ぼーっとすること。他の人から見たらくだらないことを、時間をかけてのんびり考えるのが好き。

オリジナルキャラクター例③　明日香（あすか）

属性……貧乳

さばさばとしたスポーツ系少女。
竹を割ったような性格で、嘘やグチグチしているのが嫌い。
身長は低めだが、その身のこなしやジャンプ力を買われて、バスケ部のエースとして活躍している。
老若男女問わず人気があり、友達も多い。だが、彼氏いない歴＝年齢。異性から女として見てもらえてないのか、それとも胸がないのが原因か、ひっそり悩んでいる。ので、胸のことをからかわれると大激怒。

設定初期ラフ

貧乳キャラクターは、基本的に自分が貧乳であることにコンプレックスを持っています。そのため、ついつい女の子同士でも他人の胸を見て、自分と比べてしまう傾向があります。また、胸が大きい子に、「どうやったら大きくなるのか」などと相談したりします。男の子っぽい性格やさっぱりした性格でも、そういった“女の子”な部分があると、ぐっと可愛らしくなります。ちなみに、性別にかかわらず、胸のことに触れられるのは好きではありません(自分から相談するのは別として)。そのように、本人の立場になって物事を考えてみると、人間味のあるキャラクターが作れるのではないでしょうか。

また、元気いっぱいの女の子は、基本的に可愛く見えます。表裏のないさばさばした性格や、カラっとした笑顔は、まぶしくてつい引き込まれてしまいます。そんな明るいキャラクターが１人いるだけで、物語全体のテンションも上がりますよね。

私服は動きやすいカジュアルな服装をよくしている。飾り気のあるものはほとんど身に着けないし自分には似合わないと思っているが、本当は女の子らしい格好がしてみたいとひそかに憧れている。

オリジナルキャラクター例④　玲（れい）

属性……巨乳

大財閥の令嬢。つまりお金持ちのお嬢様。
しかし本人はおとなしく控えめで、人前に出るのがすごく苦手。
加えて重度の人見知り。
その生まれと性格から友達も少なく、作例の凛や真奈美たちはかけがえのない友達。
何故か明日香によく胸が大きいことを羨ましがられているが（本人は胸が大きいことはまったく頓着していない）、玲から見れば、友達も多くていつも人に囲まれてる明日香のほうがよっぽど羨ましいと思っている。

設定初期ラフ

巨乳キャラクターのポイントは、歩くと胸が揺れる！　ことでしょうか。他にも胸が大きいと重いし動きづらいし肩が凝るし……というイメージを表すように、胸の重量感を描くと、巨乳が表せると思います。また、ブラジャーのサイズなども細かく決めてみても面白いかもしれません。ブラジャーのカップのサイズは、単純に胸の大きさで決まるわけではなく、トップバスト（胸の一番ふくらんでいる部分で、大体の場合が乳首になります）からアンダーバスト（胸の膨らみの下の付け根部分）の長さを引いた数値によって決まります。この差が大きいほどカップが大きくなるというわけです。（例えば、ブラジャーのサイズがA 65、という場合はAカップの、アンダーバストが65cmであることを表しています）
また、実際にはAカップの場合は小さめ、B～Cカップは標準的、Dカップ以上は大きめ、というイメージですが、萌えキャラクターの場合、もっと大きい胸の女の子もたくさんいます。自分の好みで設定してもいいと思います。

お嬢様、という萌え属性も、物語に１人は組み込むと面白いでしょう。お嬢様、と聞くとプライドが高くて上品で高慢……なイメージがありますが、そんな女の子ばかりではありません。お嬢様ゆえに常識を知らなかったり、小さい頃から１人で遊んでいて友達がいない設定とか……考えるだけで萌えますね、お嬢様。

胸の大きな子は女の子友達に羨ましがられたり、見られたり、もまれたり（?）するのが鉄則。

胸が大きいと、シャツが胸の部分だけピチピチになってきつそうな感じです。

オリジナルキャラクター例⑤　瑠璃（るり）

属性……ロリ系

凛の３つ下の妹。年齢は下だが、５人の中では一番精神的に大人だと思っている。
頭脳明晰で成績も優秀。理論で言いくるめることが多い。
うんちくを語るのが好きで、雑学王を目指している。しかし、大体がどうでもいい話なので、４人にはスルーされがちである。
普段は大人ぶってはいるが、その実怖がりで、幽霊や大人の男の人が嫌い。

ロリっ娘は感情表現が豊かです。
すぐに顔に出ます。

つるぺったんな体型のロリッ娘も萌えには欠かせない属性です。ロリッ娘も大きく分けて２つのパターンがあると考えます。ひとつは、本当にロリッ娘の場合と（いわゆる幼女……ですね）、もうひとつは、他のキャラクターと同じ年齢なのに、体が未発達（といってもこれ以上大きくならないのがデフォルトです）なために小さいものです。

作例に描かれている前者の場合は、子どもらしい無邪気さや天真爛漫な様子、背伸びをして大人になろうとしているところは、見ているだけで可愛いですよね。でも本当は泣き虫で、自分の思い通りにいかないと泣いてしまうあたりは、子供らしいなと思いながら妄想します。

このように、キャラクターをつくるときは、うわべだけではなく、性格の細かいところやどんなところに萌えがあるかなどを考えて作ると、愛着のあるキャラクターを作ることができます。自分の好きな萌え要素をいろいろ取り入れて、おもしろいキャラクターを作ってみてください。

私服……キッズブランドのコーディネート。本当は早く高校生になって、バイトしてセクシーな服を着るのが夢。

萌えるオリジナルキャラクターを作るコツ

萌えるキャラクターを作ろうとしたときに、もちろんかわいらしい外見や、おもしろい性格も大事です。しかし、それだけではキャラクターに深みが出ません。ここで述べる一般的な例を参考に、より着想を発展させ、オリジナルなキャラクターを作っていくことが、キャラクターをより魅力的にするコツです。

その1　ギャップ萌えを取り入れる

ギャップ萌えとは、キャラクターの意外性に萌えることを言います。ギャップは、外見と性格どちらでも作ることができます。

例）

・外見×外見のギャップ……普段はビン底メガネをかけていて表情が見えないけど、メガネを外すと本当は超美少女だった！
いつもは髪をアップして明るい雰囲気になっているけど、たまに髪をおろすときは、大人っぽくてエロさが３割増し。

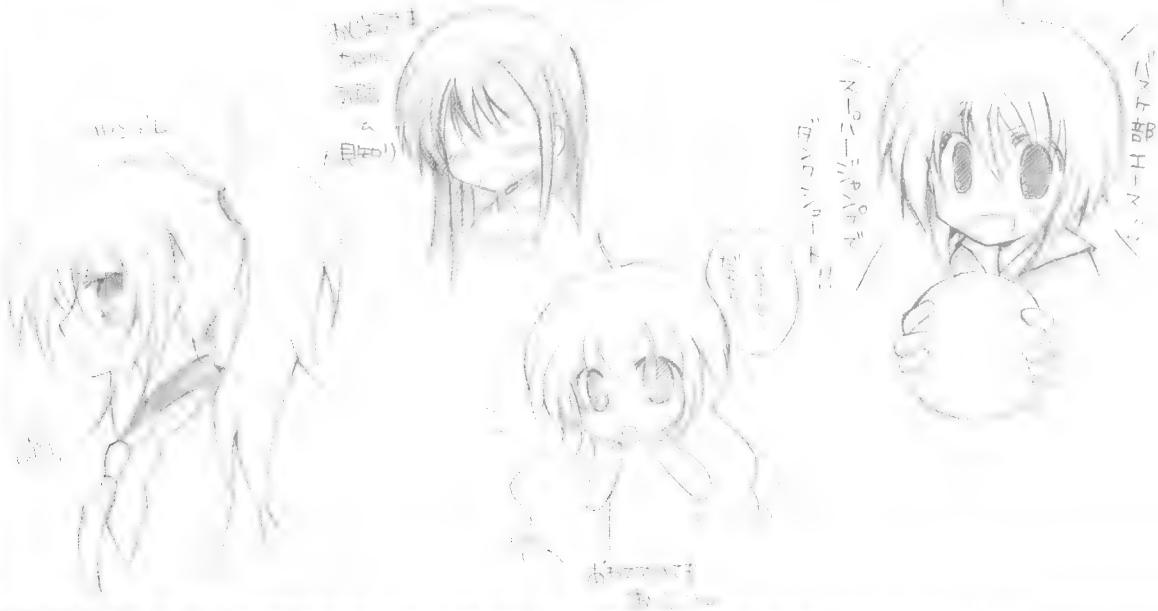
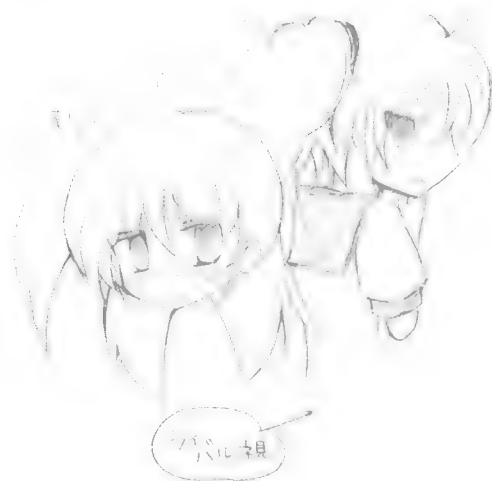
・外見×内面のギャップ……可愛い外見に反して口調が男みたいに乱暴だった。
明るそうなファッションなのに、実はおとなしくて人見知り。

・内面×内面のギャップ……いつも元気で明るい子が、実はひっそりひとりで泣いているところ。
プライドが高くて自信たっぷりの女の子が実は努力家だった。

このような意外性やギャップを感じると、それが萌えにつながります。ギャップは大きければ大きいほど、効果も大きくなります。例えばツンデレの女の子で、いつもツンツンしていて、さすがにそこまで不機嫌にしなくてもいいだろう、と思った瞬間にデレられると、反動が大きすぎて萌えますよね……！

その2　特殊技能・特殊設定をつける

これはちょっと反則（？）技かもしれませんが、生まれや育ち、外見や性格などに、ファンタジックな特殊設定を付けるだけで、オリジナルらしさを出すことができます。例えば、３年前に記憶喪失になったとか、昔から幽霊を見ることができて、いつも肩に守護霊をのせているとか、もしくは何かの魔法が使えたりするのもその一例です。

もちろん、突飛な設定や性格ばかりをキャラクターに追加しても、それで萌えるわけではありません。萌えるキャラクターを作るうえで一番大切なのは、まず自分がその作るキャラクターに萌えることです。自分が思う萌えをそのキャラクターに吹き込んでみましょう。

その3 **関係性を作る**

個人個人の性格ができたら、友達関係やライバル関係などのキャラクターのつながりを考えてみましょう。いつもケンカばかりだけど実は仲が良かったり、ボケとツッコミ担当が決まっていたり……キャラクター同士のかけあいや絆を作ることで、より深みのあるキャラクターができあがるでしょう。

その4 **弱点を作る**

どんなに頭が良かったり外見が良かったりしても、完璧な人間はいません。同様に、キャラクターも、万能な人間では面白味がありません。隠しててもコンプレックスを抱えていたり、他の人からしてみれば何でもないことを悩んでいたり。そういった「弱み」があることで、キャラクターの性格の幅が広がります。

アオリとフカンで感情表現を描写

人間の感情は、顔の表情に表れます。眉毛や目・口などの形で、喜怒哀楽を表現することができます。
また、顔の表情が見えなくても、体の動きやしぐさでも表現することができます。
さらに、それらをもっと有効的に見せるために、アオリとフカンを利用して感情を表現してみましょう。
アオリが効果的に使われる感情は強気、怒り、自信、をあらわすことができます。逆に、フカンは、悲しみ、弱気、恥ずかしい……などの感情を表現するのに適しています。
また、萌えアングルの定番である上目遣いも、上から見下ろしているフカンのアングルになります。アオリとフカンを活用して、いろんなアングルでイラストを描いてみましょう。

第4章
オリジナルイラストを描く

顔・からだの基本が描けるようになったら、オリジナルイラストを描いてみましょう。萌えキャラクターのイラストは、パソコンのペイントソフトでカラーで描かれることが多いので、本書でもPhotoshopやSAIなどのアプリケーションソフトを使ったデジタルでの塗り方を解説していきます。また、萌え絵師による、オリジナルイラストを紹介し、萌えポイントやこだわり部分などを紹介します。１枚のイラストに込められた萌えポイントを理解すれば、自分が描くときの参考にもなるはずです。

作業環境：Photoshop

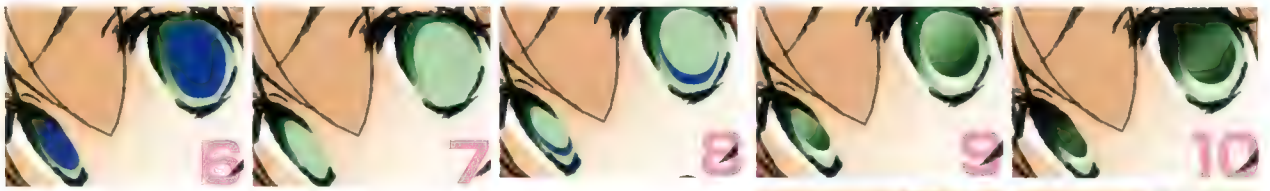
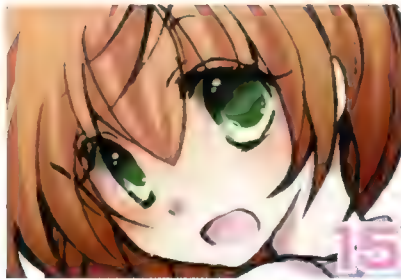
1 今回は線画をアナログ（鉛筆）で描いたので、スキャンしたデータの明るさとコントラストを調整して、細かいゴミやラフ線を飛ばします。そのあと、線画を抽出して、背景とは別のレイヤーにします。線画は必ずレイヤーの一番上に配置します。（→詳細は P.140）

2 アプリケーションソフト『SAI』でデータを開きます。まずは下塗りから。肌や髪など、パーツごとにレイヤーを分けておきます。そして選択ツールで選択して、線画との境界線にアキが出ないように2pixel 程度選択範囲を拡張したあと、好きな色で塗りつぶします。あとでカゲを付けていくので、最初は薄い色がいいでしょう。バケツツールでは細部まで塗りつぶせないので、鉛筆ツールで細かい端も塗っておきます。

3 下塗りのレイヤーにグラデーションを付けます。鉛筆ツールで塗ったあとにぼかしたり、エアブラシツールを使っても、グラデーションが作れます。このときはパンツは水色にする予定でした。

4 カゲだけのレイヤーを作ります。今回はちょっと紫に近いピンクをカゲ色にしました。鉛筆ツールではっきり塗っていきます。そしてレイヤーのモードを通常から乗算に変えて、下塗りレイヤーと合わせた状態で見れるようにします。

5 全体的な色味を考えて、パンツはピンクの縞々にしてみました。主線もピンクに描き直しています。こうするとパンツの質感がより表現できました。

2
3
4
カゲ色レイヤー（乗算）
＋
下塗りレイヤー（通常）
3+4
5

次に目を塗ります。まず瞳を大きめに塗り、さらに瞳レイヤーを複製して重ねます。複製した瞳は地の瞳の色に変えて、グラデーションをかけてずらします。
下の瞳も色を薄い色に変えています。その次に目全体に上からカゲがかかるようにグラデーションをかけ、さらに下からは光を当てます。
そしてハイライト。お好みで光の輪っかを描いてもかわいいです。最後に白目部分にも瞳と同じ色でグラデーションのカゲを入れます。

ほっぺたをピンクで染めます。これを入れると一気に可愛らしさが増します。

髪にはもう一段階カゲを付けます。

そのあと髪にハイライトを付けます。今回は発光レイヤーと鉛筆ツールで描いています。

これでひと通り完成です。このあと『Photoshop』で加工に入ります。

作業環境：Photoshop

加工は背景以外の人物＋色のレイヤーを統合し、そのレイヤーを複製して重ねます。重ねたレイヤーをどんなレイヤーにするかによって、ちょっとずつ変わった加工を作ることができます。

この場合は、ビビッドライトの不透明度50%を重ねています（今回は違いをわかりやすく見せるため50%にしていますが、不透明度は好みで調節してください）。

これはオーバーレイの不透明度50%です。

これは複製レイヤーをぼかし（約10～15pixel程度）、乗算レイヤーに変えて不透明度20%にしたものです。

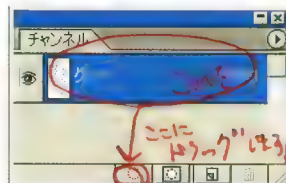
22 完成！

今回は**21**の加工で完成です。
ぼやけたレイヤーを乗算することによって、全体がより濃く、グラデがかって、見えてより萌絵らしく見えます。

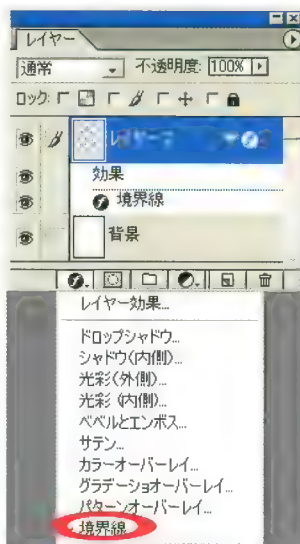
そして完成！
ありがとうございました。

線画

線画を描きます。完成後にトリミングすることを考慮して、想定している範囲より外側の部分も描いています。
画用紙にシャープペンシルで描いた物をスキャンして、グレースケールモードで取り込みます。

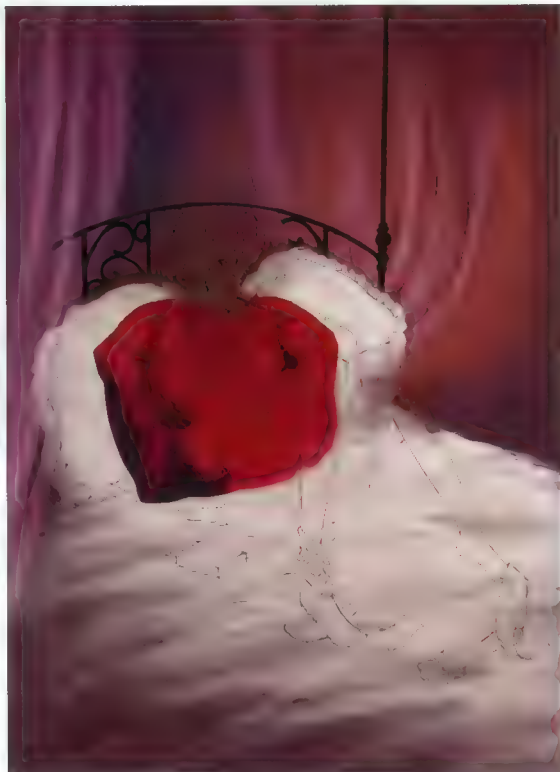
取り込んだものを「明るさ・コントラスト」や「レベル補正」で細かい汚れを飛ばしていきます。
汚れを取ったら、メニューバー「ウィンドウ」から「チャンネルを表示させる」でチャンネルを表示させます。

グレーのチャンネルを「チャンネルを選択範囲として読み込む」アイコンにドラッグさせせます。
選択範囲が表示されたら、メニューバー「選択範囲」→「選択範囲を反転」を選びます。
これで線画の部分のみが選択されます。この状態で新規レイヤーを追加し、塗りつぶしツールで塗り潰すと、白地の部分は透明になった線画だけの状態のレイヤーができます。

さらに細かいゴミを取るために、ゴミを見やすくします。
線画だけの状態のレイヤーを選択し、レイヤーパネルの下にあるレイヤースタイルアイコンをクリックし、「境界線」を選びます。

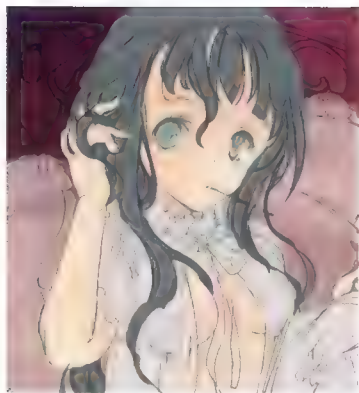
これはレイヤーに描画されているものの縁に線を付けることができる機能です。目では見落とすようなゴミにも縁線が付くことで確認しやすくなります。

ゴミは消しゴムツールなどで消していきます。
ゴミ取りが終わったらレイヤーを右クリックし「レイヤースタイルを消去」を選び、境界線を消します。

背景

背景を描きます。もとになる色で全体を塗ります。
右側のカーテンの後ろに明かりがあるのを想定しています。その周辺をぼんやり明るくし、遠いところは暗くなるようなグラデーションにします。
カーテンは光に透けるような薄い素材をイメージします。
ウエットエッジにチェックを入れた不透明度を 30 ~ 60%程度に設定したブラシツールで塗っています。
レイヤーを追加し、寝具を塗ります。
光から遠いところはカゲに溶け込むようなイメージです。下地の色が全て隠れてしまわないよう塗り残しています。

ほの暗い中で、少女のいる位置にしっかり目がいくように、クッションの１つを大胆に赤で塗りました。真っ赤だと周囲と調和しないので、やや彩度を落としています。

キャラクター

キャラクターを塗ります。パーツごとにレイヤーを分け、塗り分けをします。この時点では色が分けられているのが確認できればよいので、色は適当なもので塗ってしまってかまいません。

塗り分けたら完成のイメージに合わせて色を修正します。

光源を意識しながら色を塗っていきます。
イメージをつかめるようにまず大まかなグラデーションを作り、それから細部を塗るようにします。
頬やまぶたの周辺に赤みを加えると健康的な顔色をつくることができます。色は真っ赤ではなく、オレンジ寄りの赤にすると自然です。

髪の毛

髪も同様に、まずは明るいところ、暗いところを大まかにグラデーションで塗ります。
「乗算」モードにしたブラシで陰影を描き込んでいきます。「乗算」モードのレイヤーを追加してそれに描き込む方法でもかまいません（こちらのほうが、失敗したとき、やり直しが容易です）。

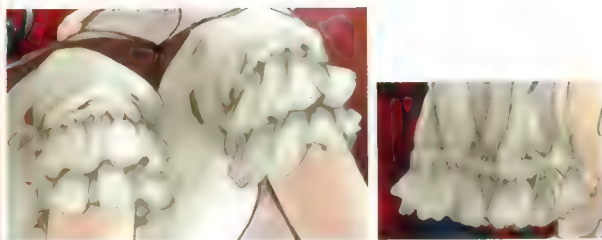
ランプの柔らかな光に照らされていることを意識して、あまりコントラストが強くなりすぎないよう、ブラシの「ぼかしの開始位置」を 50 ～ 60％程度に設定し、薄い色を塗り重ねていくようにします。

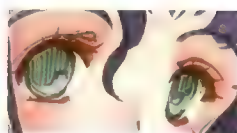
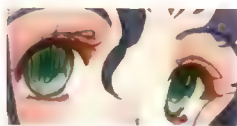
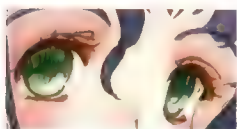
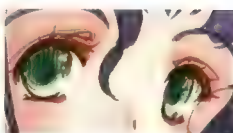
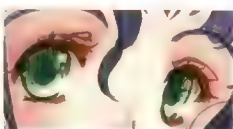
ハイライトを入れます。
これもまた、強く、鋭くなりすぎないように柔らかな光を意識します。

洋服

服を塗ります。
ほかの部分と同様に、大まかに光が当たって明るいところとカゲになって暗くなるところを塗り分けます。

素材は柔らかなダブルガーゼやリネンを想定しています。柔らかさをイメージさせるようにシワやカゲを強調しすぎないように注意します。
シワは大きめに描きます。ギャザーを寄せている部分は別として、細かいシワを描き込みすぎるとシワシワでだらしない服という印象を与えてしまいます。

色を調整します。真っ白より、やや茶色よりの色味にするとアンティークな雰囲気になります。

服を飾るレース部分を描き込みます。アップの構図であればレースの模様はきっちりと描き込んだほうが良いのですが、今回のようにやや遠くから見た構図であれば描き込みすぎるとごちゃごちゃした印象を与えてしまいます。
縁に沿って点描を打つとレースを表現できます。点描はランダムではなく、ある程度規則正しくなるように打ちます。

瞳

瞳は独立したレイヤーにしておくと描きやすくなります。基礎となる色を塗ります。
まぶたは、真っ黒だと色が強すぎてその部分だけ浮いて見えてしまうので、濃いめの茶色などで塗ります。

黒目の上半分を暗めに、下半分を明るめに塗ります。瞳孔に当たる部分は、やや濃いめに塗ります。黒目の縁をしっかり塗ると、ぱっちりとした印象の瞳になります。

瞳の明るい色の部分を、「スクリーン」モードのブラシで塗ります。通常のブラシで塗ったのとは、また違った独特の光沢を表現できます。

ハイライトを入れます。ここも､先ほどと同様に「スクリーン」モードのブラシで光の粒を描きます。

上まぶた、下まぶたに近い部分の白目にカゲを入れます。「乗算」モードのブラシでごく薄い灰色で塗ります。
あまり暗い色にすると瞳が濁ったように見えてしまうので、薄い色を慎重に重ねるようにして塗ると良いでしょう。

色を調整して完成です。

仕上げ

各部分の塗りが終わったら全体を見ながら、雰囲気や色味が統一されるように修正をしていきます。

光がやや弱いと感じたので、カーテンの後ろの光の広がりを少し大きくしました。
カーテンの主線が強すぎるので、ごくわずかに確認できる程度に薄くなるように消しゴムツールで消します。
手前のカーテンをさらに描き込みます。
クッションにやや明るい色で柄を入れました。控えめながら華やかな印象が画面に生まれます。

乗算レイヤーを追加し､カゲを描き込みます。色は黒ではなく､薄い灰色がかった紫色です。カゲの境目はぼけ足のあるブラシでぼんやりとさせ、光の柔らかさを印象付けます。

彼女の時間　宣教師ゴンドルフ

天使と悪魔　イチリ

起動開始 !!　森堂ヒロ

降魔時　アズマサワヨシ

ねこみみ三姉妹　こはら深尋

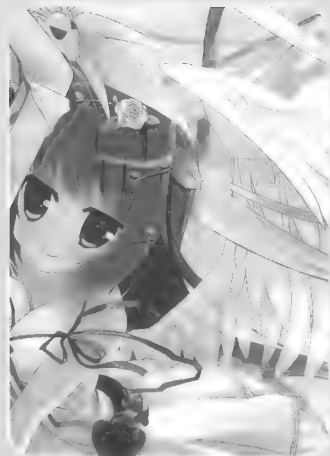
青櫃の森　紺野賢護

チャイナ乙女　ふじ

マジカル キャンディ　天神 うめまる

カラーページ解説

P.145 ～ P.152 掲載のカラーイラストを作者がポイントを解説します。

【彼女の時間】 宣教師ゴンドルフ P.154

【天使と悪魔】 イチリ P.156

【起動開始 !!】 森堂ヒロ P.158

【降魔時】 アズマサワヨシ P.160

【ねこみみ三姉妹】 こはら深尋 P.162

【青櫃の森】 紺野賢護 P.164

【チャイナ乙女】 ふじ P.166

【マジカル キャンディ】 天神 うめまる P.168

タイトル：彼女の時間

作家名：宣教師ゴンドルフ

キーワード：寝室、アンティーク

【キャミソール、ドロワーズ】

シミシワひとつない真っ白な新品のものより、張りがなくなってくたっとしたくらいがアンティーク風な雰囲気が出て素敵です。
使い込んだ感じも、「特別ではない、いつも通り」の姿を演出する良い味付けになります。

【フリル、レース、リボン】

描き方次第で清楚な感じにも華やかな雰囲気にもできる女の子ならではのアイテムです。
きれいに描くのはなかなか大変なのですが……。

【寝室】

お気に入りの本を眠くなるまで読んだり、あんなことやそんなことを夢想したりと文字通り夢が広がる空間であります。

【ちょっとだらしない姿】

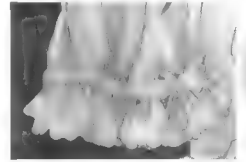
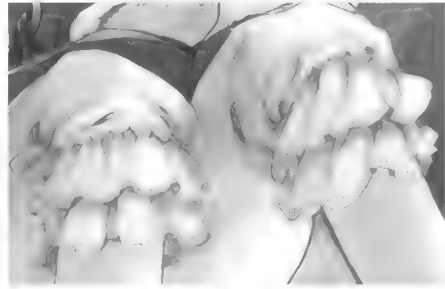
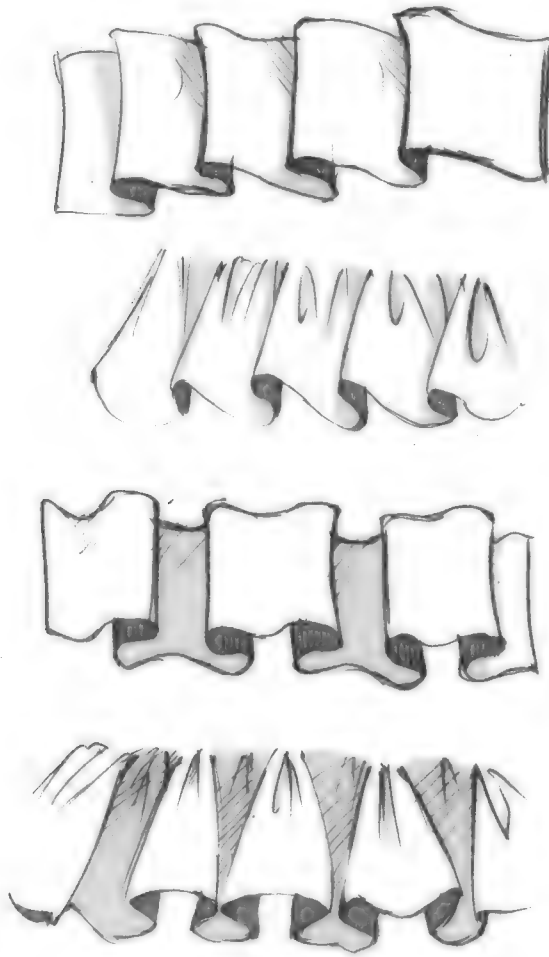
なかなか描かれることの少ないシチュエーションですが……女の子だってちょっとくらいへたれてみたいんです！

ラフ画

テーマは「素のままの少女」。
寝室はとても私的な空間、ということで女の子がありのままの姿でいられる自由な場所です。ドレスアップして背筋を伸ばした姿はステキですが、好きなように自分の時間を過ごしている姿もまた違った魅力があるものです。外では決して見せない、自分の空間だけの秘密を覗くのは、なんだかわくわくしませんか？

【フリルの描き方】

フリルの基本的な形は、布を規則的に折りたたんだ形状です。
その上部にギャザーを寄せることでフリルの形ができます。ただやみくもに波型を描いてもきれいなフリルは描けません。
規則的な形が並んでいることを考慮に入れて描きましょう。カゲを入れるときは、襞の奥まったところをやや暗くします。
フリル特有のふんわりとした柔らかな質感が失われるので、影はあまり強く入れすぎないように注意しましょう。

【構図】

◀はじめはこういうふうにいこうと思いましたが、だらしなさすぎて……。

自分を見ているような気分になったので、考え直して今の形になりました……。▶

好きこそものの上手なれ、という言葉がありますが、イイ萌え絵を描くには対象に愛着を持って熱心に描くことに尽きるかと思います。
好きなものだからこそ、対象を観察・研究するときには目が鋭くなり、作品として組み立てるときには魅力的に仕上がるように一生懸命になれます。
結果的にはイラストスキル全体のレベルアップにもつながると思います。

タイトル：天使と悪魔

作家名：イチリ

キーワード：天使っ子、悪魔っ子、ファンタジー

【リボン】

女の子らしくて、あるだけで画面が華やぐので必ずどこかに入れてしまいます。スペースが余ったらリボンをひらひらさせておくといいかもです。

【天使の羽】

透けさせて透明感を出すと神秘的でファンタジーな雰囲気が出る気がします。

【ニーソックス】

ハイソックスやタイツもいいですが、一番フトモモが綺麗に見えるので、ついはかせてしまいます。ニーソから出たフトモモ部分のお肉をぷにっと食い込ませると、柔らかくておいしそうに見えます。

【悪魔のしっぽ】

顔は嫌がってるけどしっぽは正直。ということで天使ちゃんをしっかり捕まえてます。しっぽは表情以外でも感情表現できる素敵な部分です。

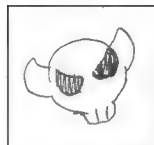
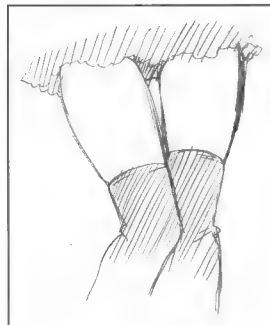
【光源】

すごく個人的ですが、「逆光だと百合っぽい」と思ってるので、光源を後ろにしています。パーツのフチに明るい色でハイライトを入れておくと、メリハリが出ていい感じです。

ラフ画

テーマはギャップ萌えと百合です！　普通は悪魔が天使を誘惑……（？）というイメージがありますが、真逆にしてみました。
基本は一般的な天使悪魔のイメージ要素を外見に入れ、表情やしぐさで性格のギャップを出してみました。
女の子同士が仲良くくっついてるのって、すごくかわいいですよね。

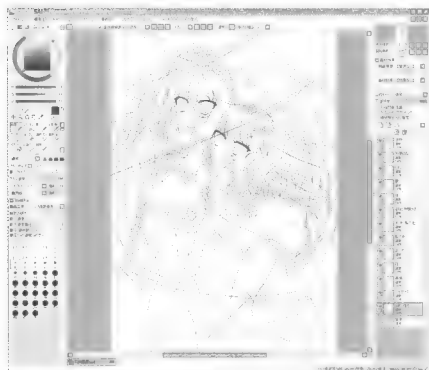
【悪魔っ娘】

・キャラに合ったアクセサリーなどを１つ考えておくと、キャラにまとまりや個性が出ます。
今回は悪魔っ娘なので、あまりひねらずにドクロにしました。

・悪魔といえば露出度の高い黒い衣装
短いスカート・スリットなどは、少しでも動くといろいろとチラチラ見えそう……と妄想できるのがすごく好きです。

・髪型も自由奔放なイメージが出るように長さをバラバラにしてみたり、変なところが長かったり短かったり、現実ではあまり見ないけど、イラストだとキャラの個性を出しやすいし、かわいいです。

【天使っ娘】

・規則正しく髪型はぱっつんに。
ふわふわウェーブも天使っぽくて捨てがたかったです。

・天使といえばふわふわの白い衣装
女の子らしくワンピースにしてみました。
体のラインが出ないのが残念ですが、その分カゲの表現で透けさせてラインを出したりすると、いやらしくないエロスが出ていいと思います（？）。

【線画】

鉛筆ツールで、ひたすら線を引いているだけで、たいしたことはしていませんが……パーツの色に合わせて線の色を変えると、絵になじんで自然な感じになります。（例えば肌の部分の線は茶色、青い髪の毛の線は濃い青色……など）
色を変える予定のパーツは細かくレイヤーを分けておくと、あとで色変更するときに便利です。

これかわいいな、好きだな、という要素を詰め込んで感覚で描いているので、今回解説に苦労しました（笑）。
とりあえず普段から心がけてるのは「自分で萌えられる絵を楽しく描く！」です。
自分が萌える要素を詰め込んでいって、自分で萌えることができればきっと共感してくれる人が１人くらいはいるはず！　と信じて……！
逆に自分で萌えない、楽しくないものを描いても、人に伝わりません。
とにかく、好きなものを楽しく描くのが一番だなーと思います！

タイトル：起動開始!!

作家名：森堂ヒロ

キーワード：ボディスーツ、アンドロイド

【髪の毛】

パッツン系。

【ボディスーツ】

とにかく体のライン（シルエット）を見せるデザインに！

パイロットスーツ、女の子アンドロイドの女性シルエット
＋
SF 要素
＝
萌え !!

【背景】

メカメカしく。

【コード類】

繋がっているコード類。どこに繋がっているかは不明。

【有機物と無機物】

<なめらかさ>という点では似ているのかもしれません。

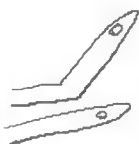
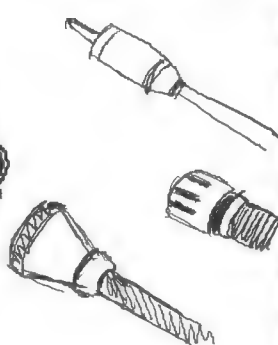
ラフ画

女性＋ SF がテーマでして、当初はよりパイロットスーツっぽくと考えていましたが、背景等の関係で女の子アンドロイドにしました。ただ、顔などの肌部分をメカっぽくするのは好みではなかったので、パイロットスーツとアンドロイドの中間ぐらいの仕上がりになっています。
構図は、基本的には立っているだけの構図、ポーズですが、直立不動だとつまらないので体にヒネリを加えることにより動きの流れを作りました。コード類も集中するような流れを作り、女の子を際立たせるよう意識して描いています。

【ボディスーツ（パイロットスーツ／女性型アンドロイド）】

・どういったデザインになろうとも、体のシルエットが出るようにピッタリにしています。
・今回のデザインは肌部分を多くしましたが、世の中的には肌部分は顔だけというものがスタンダードのようです。
・女性の体のシルエットを意識しつつも幾何学的な線を大胆に入れていきます。

【コード類】

・コード類はいくつか種類を分けて描くことにより、多少のこだわり感が出るようにしました。

・肌部分にも幾何学的模様を入れることにより、アンドロイド的になるよう意識しつつ描きました。

【いろいろと顔まわりについて】
（とは言っても、皆知っている気がしますが）

萌えっ娘にとって顔は命！
・どんな目でも白目を少なめに描く。

・鼻はチョン！
色を入れる際、
鼻スジは描かない。

・口も小さめですが
好みによりけり。
・髪型はお好みで。
今回はパッツン！

萌え絵はシンプルな彩色が主流だと思うのですが、あえて塗り込んでみました。どんな部分でも良いので、変化を加えれば新しい萌え絵の可能性が生まれるかもしれません！
皆さんの手で新しい萌え絵を作っていきましょう！

タイトル：降魔時（おうまがとき）

作家名：アズマサワヨシ

キーワード：制服、メガネ、刀

【メガネ】

メガネをかけているのに強気な女の子はなかなか良いと思います。普通のフレームかセルフレームか迷いましたが、「メガネ」という印象が欲しかったのと、そこまでキャラ的におとなしくなくてもいいかなと思い、セルフレームにしました。

【髪】

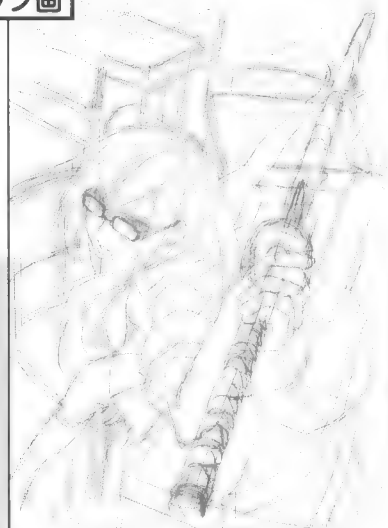
アシメが好きなので、手前と奥の髪の量を若干変えています。また粗雑な印象にしたかったので、あえて髪にかかる部分の目や眉毛は完全に隠しています。

【腕章】

役職は大事かなと思い、つけました。立場が上で気の強い女の子がたまりません。それにコレがないとただの「暴れ女子高生」になってしまうので（笑）。

【刀】

柄の部分が最も楽しく、大変な所でした。小物の出来次第で作品の印象が変わってしまうと思います。

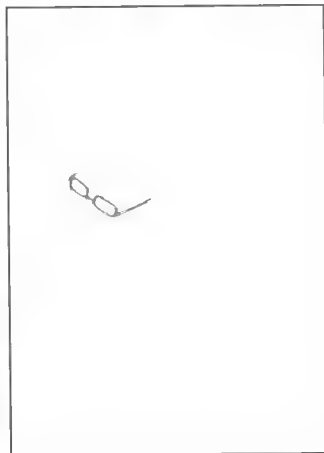
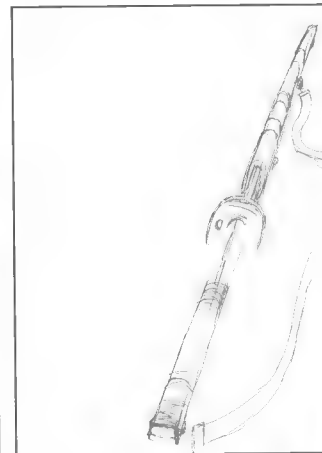
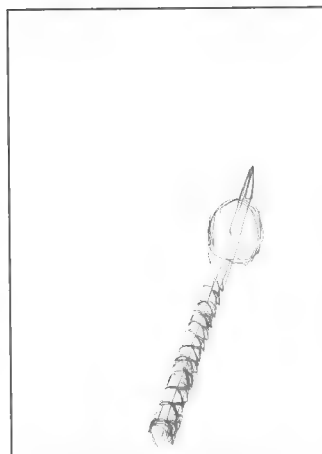
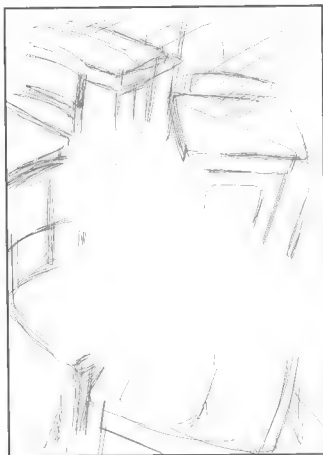
ラフ画

テーマは「女子高生×武器」です。気の強そうな女の子が武器を振りまわすシチュエーションが好きなので、なるべく迫力を出したいのと、せっかくだから武器を見せたいと思ったので、刀と一目でわかる柄を手前に持ってきました。さらに両手と顔を三角で結び、目線が行くようにと意識して描きました。

【線画】

自分はComicStudioというソフトでラフ～ペン入れまで仕上げてしまいます。
最初はイメージを固めるためにいろいろ線を描き、レイヤーをものすごく重ねます。
場合によっては回転や拡大縮小させてみたりして、気に入る形にします。

大体イメージが固まってきたら、下書き→ペン入れをするのですが、ペン入れだけは１枚のレイヤーにほとんど描いてしまいます。
ComicStudioでははみ出した線を一発消去できる消しゴムが使えるので、その機能にあやかるためですね。

塗りのときの選択範囲作成のために大体の線を描いたら、別のレイヤーに刀の柄の部分など、細々とした描き込みをします。
またモノクロ漫画だと手前にくる物の線を太くしますが、カラーだと線だけ際立ってしまうので、あまりやりません。

作品によってはパーツごとに線の色を変えることもしますが、今回のはあまりぼやっとした印象にしたくなかったのでやりませんでした。

いざ描き始めてみると、やはり刀に悩みました。構造がとても複雑で、資料と何回もにらめっこした記憶があります。特に一番見せたいところだったので、ちゃんと描かないと格好悪いと思い、何度も描き直したのはいい思い出です。
いろいろ悩んだりもしましたが､自分の好きな要素を描き込むことができたので､とても楽しかったです。

タイトル：ねこみみ三姉妹

作家名：こはら深尋

キーワード：ネコ耳、武器、ファンタジー

【ネコ耳】

いろんなネコ耳がありますが、今回はモフモフにしてみました。中の毛も描いてあげるとモフモフ度がアップしてかわいいです。

【絶対領域】

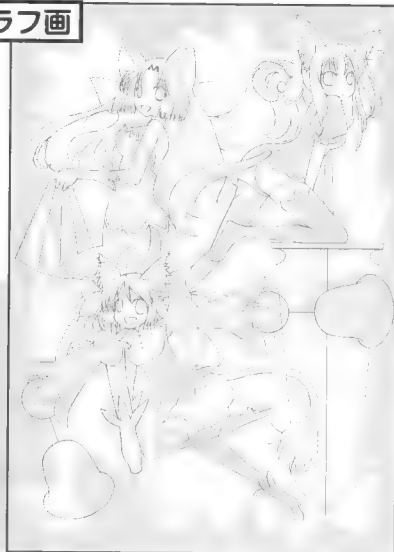
ズボンやスカートとニーソの間の絶対領域は目を惹くポイントだと思います。

【リボン】

大きいリボンを付けると華やかになりますし、女の子度もアップすると思います。

【しっぽ】

先っぽだけモフモフだったり、しっぽもいろいろバリエーションつけると楽しいと思います。

ラフ画

ネコ耳の女の子と武器とファンタジーをテーマにしてみました。
戦うねこみみ三姉妹です。鉄扇と大剣とベル型の鈍器です。
長女は悠々としているとか、次女は無口だとか、三女は人懐っこいとか、一人ひとりの性格を思い浮かべながら描くと、表情が出しやすくなると思います。

3人の色合いをまとめるのが大変でしたが、モフモフの「ねこみみっこ」を描くのはとても楽しかったです。
今回服を少し中華っぽくしてみたりしました。裾のデザインを花びらのようにしてアレンジしたりしてみるのも、女の子らしくてかわいいと思います。あとはほっぺなどぷにぷにしてそうなところは、曲線を駆使して柔らかそうに描くことを心がけるといいかと。「ねこみみっこ」もいろいろバリエーションを付けられるものだと思うので、自分の一番萌えられる「ねこみみっこ」をぜひ描いてみてください。

タイトル：青櫃の森

作家名：紺野賢護

キーワード：ひらひら和服

【髪の毛】

体があまり動きのないポーズの場合、活躍するのは、「手」か「髪の毛」です。髪の毛をアグレッシブに描くことで動きにメリハリが出ると思います。
手軽なのは「あほ毛」。気持ちを表現することだってできちゃう有能パーツです。
多少オーバーなほうが吉。

【着物】

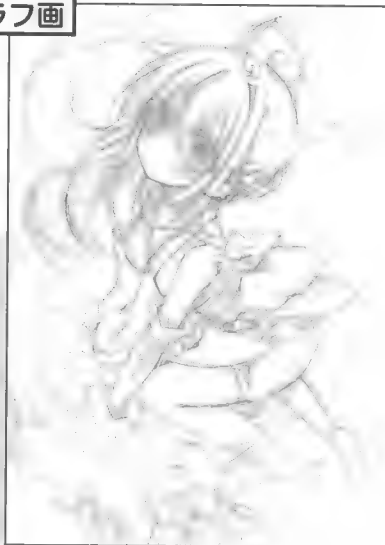
着物の合わせは間違えてしまうと厄介なのですが、覚え方としては「右手が入れられる」合わせ、になります。反転作業のときは特に気をつけましょう！

【ふりふり】

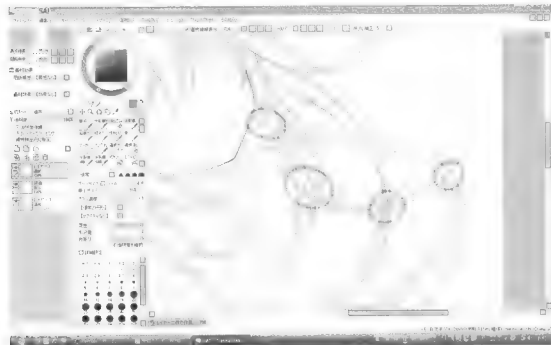
隙あらばふりふりさせて可愛らしさを演出します。
二次元は過剰なくらいふりふりなほうがキャラデザが固まって可愛いと思います。
描くのが面倒臭くても、そこは愛でカバー！
耐えて！

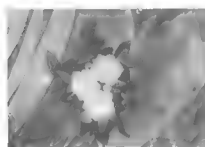
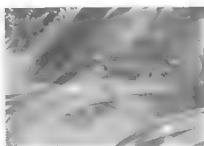
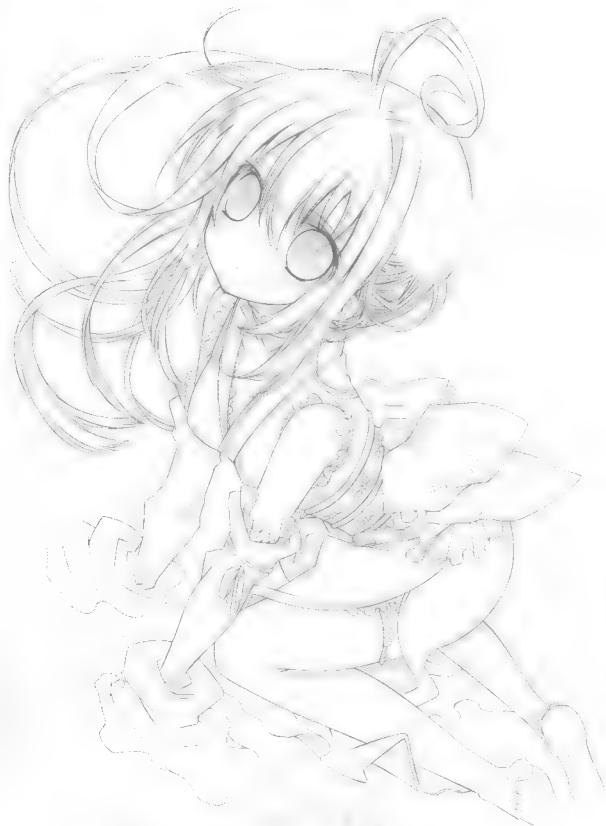
【水面】

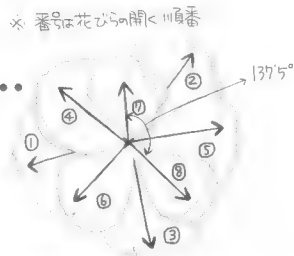
水面と体の接地部分は光を描いてあげると艶っぽさが出て◎。これぞ水と女の子のコラボの境地。
水面下にはうっすら透けるラインを見せるとまた色っぽいかも。

ラフ画

構図構成がとても苦手なので、紙に下描きしたものをスキャナーで取り込んだ後、回転させてみたりしてこんな斜めなイラストになりました。たぶん、真横一直線の絵よりマシになったはず……テーマというか個人的萌えポイントは「女の子と水」という組み合わせです！　シチュ萌え？　と言うと凄い自分変態な気がして嫌なんですが（笑）　でも水って描くの楽しいんですよ……！

【線画は思いっ切り描こう！】

回転させたり反転させながら自由な線画を引くよう意識します。また髪など重なりの部分が面倒なところは、レイヤーを２枚用意して、上のレイヤーにはみ出しや重なりを気にせずにラインを引いて、下のレイヤー(これが基本の線画レイヤーになります)に結合するときに重なりを綺麗に消してやると、描き忘れやミスを防ぐことができます。

塗る手前の線画が完成した状態。下描きに乗算で線画を重ねています。ここから塗っていきます。私は背景を先に塗りますが、背景が塗り終わるまでこの下描きは脳内のイメージを保つために消さずに残しておきます。

私はキャラ以外、線画をあまり描きません。線画を描かないことで思う存分描き込めますし(忙しいなら省略することも出来ます)、それに目立たせたいのはキャラだからです。目立たせたいキャラや対象物ははっきり線画を描くと効果的でしょう。

←線画を描かないで塗るものたち。カゲを描いて光で存在感を出します。

【お花をそれっぽく】

一般的な離弁花の花は「黄金角」と呼ばれる137.5°の角度で花びらを開きます。さらに花びらの枚数も「フィボナッチ数」と呼ばれる「5、8、13、21……」の枚数に揃えると、「美しい印象」を与える(と言われる)花になります。

いつも似たような色で似たような絵を描いてしまう、自覚は有るのよ！　な紺野です。 それを正当化するわけではありませんが、やはり折角描くイラスト、自分が大好きな要素をたくさん取り込んで楽しく描きたいものです！
イラストを最後まで描き上げるのに一番大切な部分ではないかなーと思います。
自分が好きな色を見つけて、自分の萌えポイントも見つけて、楽しく描きましょう～！
楽しく描いたとき、きっとそれは相手に伝わるはずです！

タイトル：チャイナ乙女

作家名：ふじ

キーワード：チャイナ服、武器、髪の毛

【髪の毛】

長くて流れる髪の毛は画面を華やかにしてくれると思います。生き物のようにうねうねと自由自在に動かしてみると面白いかもしれません。

【チャイナドレス】

体のラインが流れるように見え、チャイナ服独特のスラッとした雰囲気と露出に萌えを感じます。ドレスのデザインによっては、ミニスカやロングなどいろいろアレンジできます。

【中華風飾り】

ガラス or 陶器製ツヤツヤピカピカ感を出します。

【サンダル】

履きにくそうなヒモシューズ。どうやって履いているのかは描いた本人にもわかりませんが、履きにくそうだからこそ萌えたりします。

【リボン】

ファンタジー系だと意味なくリボンを巻き付けると、かわいくて萌えます。交差させたり、きつく巻いて女の子の柔らかいお肉を食い込ませるようにすると、セクシーな感じが表現できます。

【手の平】

普通のパーよりも中指と薬指をくっつけると、女性らしさが出ます。指先も少しとんがった風にすると、すらっとしなやかで綺麗な指に見えます。

ラフ画

テーマはチャイナドレスと髪です。
チャイナドレスの、体の凹凸がはっきりわかる作りや大胆なスリットからのぞく足、体をくねらせるとわかりやすく見えるS字ライン、見えそうで見えないなど、ドレスには色々おいしいところがあると思います。
あと長い髪の毛や細い紐が細かく滑らかに流れるとこもポイントです！

【チャイナドレス】

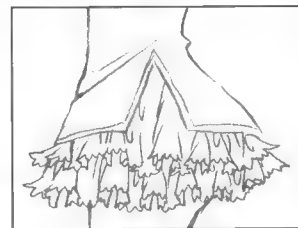
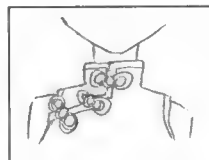
・チャイナドレスのポイントは、上品な雰囲気に深いスリット

素材や質感から「上品」なイメージがあるチャイナドレスですが、丈が長いと横に深いスリットがあって足が太腿まで見えたりと、大胆な衣装でもあります。

・体のラインがわかる

普通のチャイナドレスだとすらっとして「お姉さん」チックに見えますが、かわいらしいフリルを入れることによって「女の子」らしい見せ方もできます。

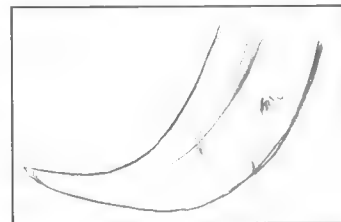
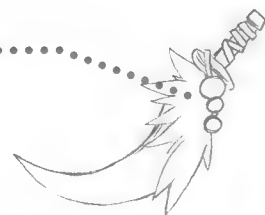
・スリットの深さ。

下着ギリギリだと萌え。もしかして「はいてない」という可能性も……？(笑)

【武器】

・大事なのは質感と構造

刃部分と柄部分の質感の違いに気を付けます。装飾部分は飾りが邪魔になるくらいつけても可愛らしくなります。

・おしとやかな女の子に武器

かわいらしい女の子に鋭利な刃物や棍棒などを持たせると、ギャップが出ていいと思います。

【髪型】

ツインテールは萌の王道髪型だと思います(笑)。結び目を花で隠したりするとかわいらしくなります。
お団子の場合、結び目を中心に髪をぐるぐる巻くとよし。

とりあえず「自分が萌えて楽しければいいや！」と思って描いてました。それで誰かが萌えてくれたらいいなーと思ってます。そしたらＳ字ラインやらスリットやら際どいのばかりになりました(笑)。
長い髪の毛がいろんな方向に揺れたり流れたりするのが好きなので、よくふわふわさらさらさせます。好きなものを楽しく描くのが一番のコツだと思います。
あと煮詰まったら、作業中断して思い切って別のことやったりして、改めて絵を見てみると新しい萌えが思いつくかもしれないです。

タイトル：マジカル キャンディ

作家名：天神 うめまる

キーワード：変身魔女っ娘

【アンテナ（アホ毛）】

妖気をキャッチするためにも、なくてはならない存在だと思います。

【魔女っ娘ステッキ】

キラキラを振りまく憧れのアイテムです。

【ツインテールはハート型】

大好きです。うなじが見えるところがとても良いですね。後れ毛が出ていたりすると更に素敵だと思います。

【手】

指の先まで表情を出したいです。
小指は何かにつけ立ってる感じで。

【フリルとリボン】

萌えには欠かせないアイテムだと思います。

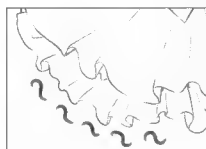
【ニャンコ的な何か】

そこにいるだけで萌えます。

ラフ画

テーマは、変身魔女っ娘です。
女の子がフリフリ衣装を着て、戦ったり人助けをしたりする一生懸命な姿はとても可愛らしいと思います。
女の子同士の友情も見逃せません。

【フリル】

フリルはSの字の集まりで描いています。
お洋服のふちに厚みを作ったり裏側を見せたりすると、それらしく見えると思います。
また、シワを描くときに線に強弱をつけると、深いシワと浅いシワ、陰影が表現できると思います。
お洋服のシワは難しいので、実際に自分で似たような服を着てみて観察をすると、わかりやすくなると思います。

【パース】

人物もできるだけパースラインを意識して配置するように描いています。
そうすると、人物のパーツの比率もわかりやすくなりますし、角度のついた絵も描きやすくなります。また、多数の人物を同じ地面に立たせやすくなると思います。

魔法で出したキャンディーを舐めると、いろいろな職業に変身だ！ というコンセプトで描かせて頂きました。とても楽しかったです……！
描きたいと思っている女の子がどんな性格でどんな世界に住んでいて、その世界でどんな生活を送っているのか……それを考えると、その女の子を絵で表現するためには何を描いたら良いのかが自然と決まってくると思います。
可愛いくて好きという気持ちが萌えだと思ってますので、常にアンテナを高くして、いろんな物に興味を持ち、好きになりたいです。
絵は、見てくれた人に何かを伝えてくれる物だと思ってます。自分が可愛いと思う女の子をたくさん描いて、こんな女の子が好きなんだよ～！　という気持ちが少しでも伝えられたら良いなと思ってます。

１枚絵を描くときは

１枚のイラストを描き上げるときに、まず大事なのは構図です。例えば１人の女の子を描こうと思ったときでも、どのようなポーズにするか、どこに配置するかなど、構図によって雰囲気も萌えポイントも変わってきます。
ここで、構図を決めるときに考える点を挙げておきます。

①どんなポーズにするか？……イラストの場合は、ただキャラクターの棒立ちではなく、なにかしらのポーズを決めていることが多いです。１枚絵だから描ける決めポーズや、萌えキャラならではのしぐさなどで、魅力的な女の子を描きましょう。

②どういう配置にするか？……女の子の全身図を入れるか、バストアップにするか、それとも顔だけにするか……それによってイラストもまったく違うものになります。全身の場合はからだのポーズやしぐさなどに重点をおき、顔だけの場合は目や髪などをしっかり描きましょう。バストアップやお尻までのイラストの場合は、手や胸、お尻など、どこかに目を引くようなしかけを作りましょう。

③目線はどこにあるか？……１枚のイラストの場合、キャラクターはカメラ目線であることは多いです。カメラ目線ではない場合、どこを向いているのか、向いた先には何があるのかなど、考えて描きましょう。目線だけでなく、カメラアングルも重要です。

特に１人の女の子を描く場合は、いかに魅力的な人物を描くかで、イラストの完成度が変わってきます。細かいところまでしっかり描きこみましょう。

萌え用語解説

厚塗り
油絵のように、同じ場所に何度も色を重ねて、重みのある色で塗る塗り方のこと。一枚のレイヤーの中で重ねて塗ったり、背景から塗っていくことが多い。もしくは、下のレイヤーの色を残したまま、レイヤーを重ねて塗ること。

アニメ塗り
はっきりとした色で、カゲの境もはっきりさせた、アニメのような塗り方のこと。デジタル加工をもっと加えると、独特のキラキラ感や光が当てられるため、「ＣＧ塗り」と呼ぶこともある。基本的に彩度は高め。

アホ毛
前髪の付け根やつむじから一房とびはねている髪の毛。寝ぐせではない。かなり重力にさからっているが、アホ毛があると、女の子の魅力や元気いっぱいの様子などが表現できる。

ゴスロリ
ゴシック＆ロリータの略称。白と黒を基調としたゴシック調の服装のこと。特徴としてはフリルやレースをふんだんに使っているドレスやワンピース、ヘッドドレスや白タイツ、厚底の靴などである。

ＳＡＩ
イラストペイントソフト。ＲＧＢモードのみだが、値段も税込 5000 円で、その値段の割に多様な機能とわかりやすいツール配置のおかげで、初心者からプロまで広く使用されている。

絶対領域
ミニスカートや短パン、制服のスカートと、ニーハイの間の太ももが見えている部分を指す。絶対領域は狭すぎず、広すぎずが鉄則である。

ツインテ
髪をふたつにわけて、耳の上あたりで結ぶ髪型。萌え系では王道＆鉄板の髪型。

ツンデレ
基本的にいじっぱりで強気なキャラクターが、たまに素直になったり照れたりすること。天邪鬼な性格。ツンデレこそ萌えの王道。

ニーハイ
オーバーニーのハイソックスのこと。基本的には黒のニーハイが多いが、縞々の柄や水玉なども可愛い。左右柄違いのニーハイもオシャレとしてはく場合もある。

Pixiv
イラスト投稿型ＳＮＳ。無料でユーザー登録ができて、イラストの閲覧、投稿ができる。イラストは 10 点満点で評価することができたり、お気に入りのイラストをブックマークできたり、好きなユーザーをお気に入り登録することができる。

太もも
萌えキャラならではの大事なポイント。細い太ももよりも、適度にお肉がついているのが一番可愛いとされる。ニーハイをはくとお肉がぷにっと食いこんでいると萌える。

ヤンデレ
病んでるデレの略。「あなたが好きすぎて殺したい」といったような病的な愛の形を見せる。ストーカー気質もここに入る。ヤンデレを発揮しているときの表情や声は、たとえ見た目が可愛い女の子でも、かなり怖い。

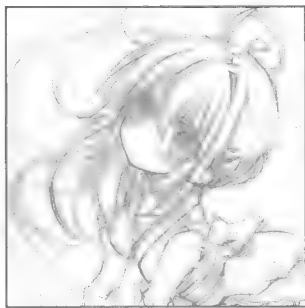
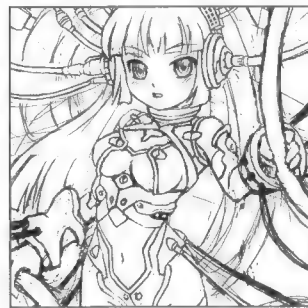
イラストレーターの紹介

曲本（まがもと）

Q7（http://toinana.sakura.ne.jp/）

萌えっこが描きたい皆様はじめまして、曲本と申します。
今回は萌えイラストの描き方についてお手伝いをさせていただき、自分自身もとても勉強になりました。
表現は誰でもどんなものでも自由ですが、その幅を広げるためには技術や知識は大事なものと思います。
本書はその手助けとなる存在として、まずは見よう見まねから、そして自分のかわいいと思う萌え絵を追求していただければと思います。
ただ個人的には萌え絵にはマニュアルなんてものはなくて、かわいいと思うものをかわいく描く！　って気持ちが一番なんじゃないかって常々思って描いています。
これをきっかけに絵を描き始めようと思った皆さんがいるとするならば、苦しくてもそういう気持ちを忘れないで、ずっとお絵描きを続けてほしいと心から応援しています。

宣教師（せんきょうし）ゴンドルフ

赤いガラスの宮殿
（http://www.geocities.jp/redglass_palace/）

こはら深尋（みひろ）

Panoramica
（http://koham.sakura.ne.jp/）

こんのけんご
紺野賢護
うにぐる（http://unitya.nobody.jp/）

しんどう
森堂ヒロ

イチリ
23.4℃（http://234.ojaru.jp/）

てんじん
天神うめまる
purichike（http://purichike.sakura.ne.jp/）

アズマサワヨシ
A・L・L（http://all0102.blog76.fc2.com/）

ふじ

さがのあおい

AQUA-BRAND（http://a-sagano.ouchi.to/）

「可愛くな〜れ〜」と念じながら描くと、魅力がアップする気がします……！
顔の表情だけでなく、手の仕種を指先まで丁寧に描くと、キャラが一層活きてくると思います。私も上手くなりたいです……！

ときお

鏡茶屋（http://kagami-chaya.sakura.ne.jp/）

いろいろなアニメを見て、いろいろな漫画を読んで、いろいろなゲームをやって、自分の好みの絵柄とか、自分の好みのキャラクターを見つけて、その絵柄に近づけるように練習するといいかもしれません。あとは情熱あるのみです !!!

あとがき

『萌えキャラクターの描き方』、いかがだったでしょうか？

萌えキャラクターを描きたい！　と思っても、今までなかなか上手く描けない、また、どう描いたらいいのかわからない、と悩んでいた人も多かったと思います。
萌えキャラクターを描くには、既存の萌えキャラクターの模写から学ぶというのも１つの方法だと思いますが、それよりもまず萌えキャラクターのもととなる「女の子」の構造を研究することから始めたほうが、女の子を可愛く見せるための「萌えポイント」が把握しやすいのではないかと思います。

萌えキャラクターを描くのにはリアルなデッサン力が必要というわけではありません。デフォルメの産物である「萌えキャラクター」は、人体の基本的構造さえ把握できていれば、もともと曲線的でしなやかで柔らかい肉体を持つ女の子、あとはどのように可愛く、いとしく、「萌える」ように見せるかを工夫すれば良いのです。

本書では萌えキャラクターを描くポイントとして、「顔＆表情」「プロポーション」「仕種（ポーズ）」「ファッション」を挙げました。今まで知らなかった基礎テクニックがふんだんに盛り込まれていると思います。自分の萌えキャラクターを描くうえでも参考資料になりますし、また「萌え」を見せるテクニックを学ぶことで、自分が想う「萌え」を盛り込ませて表現することもできるようになると思います。

「萌え」の表現を学ぶことで、自分の中にある「萌え」を確認できるはずです。
自分は、女の子のどういう部分に「萌え」を感じるのか？　愛らしい笑顔か？　しなやかなスタイルか？　しとやかな所作か？　女の子にしか着ることができない華やかなファッションか？
「萌え」は抽象的なもので、その感じ方は人により千差万別です。
絶対的にこれだと定義付けられるものではありません。自分が想う「萌え」をどうやってキャラクターに投影して描けばいいのか？

そのために本書がお役に立てられれば、著者として幸いです。

伊原 達矢

著者ラフ画

ふり向くポーズは何故美しく見えるのでしょうか……

正面や横から人体を観察すると、顔がよく見えるだけでなく、胸と腰によってできるゆるやかなＳ字ラインが魅力的です。腰やお尻の曲線が美しく描けるので、絵画の世界でも、後ろ姿は好まれています。正面、側面、後ろを１枚の絵で描こうとするのは無理な話ですが、「ひねり」を使うと比較的近いものになりそうです。ふり向くポーズはどうでしょうか。顔は描きやすい斜め、胸は側面でシルエット化され、腰とお尻が正面に近い斜めになると、体の面が多様になり、立体感がつけやすくなります。最初は正面や側面、後ろ姿の練習が基本になりますが、体の安定感をあえて少し崩した「ひねり」ポーズで、より印象的な萌えキャラを描いてみましょう。

角丸つぶら

■著者紹介

伊原　達矢（いはら・たつや）
1966年生まれ。埼玉県八潮市出身。日本デザイン専門学校卒業後、漫画家・村上もとか氏、魚戸おさむ氏、石川サブロウ氏のアシスタントを経て、1993年に『SOUND OF SILENCE』（小学館）でデビュー。著書に『カサブランカ』（幻冬舎）等多数。

角丸つぶら（かどまる・つぶら）
物心ついてからずっとスケッチやデッサンに親しみ、中学と高校では美術部部長を務める。実質はマンガ研究会兼ガンダム懇談会と化していた美術部と部員を守護し、現在活躍中のゲームやアニメ関係のクリエーターを育成。自身は東京芸術大学美術学部で映像表現や現代美術全盛の中、油絵を学ぶ。

■スタッフ／Staff

● カバーデザイン
長澤久　[ユニバーサル・パブリシング]

● 編集
沖元友佳　[ユニバーサル・パブリシング]
甲斐麻里恵 [ユニバーサル・パブリシング]
阿部真顕　[ユニバーサル・パブリシング]

● 企画協力
久松緑
谷村康弘　[ホビージャパン]

萌えキャラクターの描き方
顔・からだ編

2010年12月24日　初版発行

著　者　伊原達矢／角丸つぶら

発行人　松下大介
発行所　株式会社ホビージャパン
〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-15-8
電話　03-5304-9111（編集）
電話　03-5304-9112（営業）

印刷所　大日本印刷株式会社

ISBN 978-4-7986-0166-3 C2371

ISBN978-4-7986-0166-3
C2371 ¥1905E
定価：本体1905円+税

How To Draw
manga